OYUNGEZER ÖZEL

LEAGUE OF LEGENDS

SAYI: 01 | ISSN: 2148 - 0869 | 10.00A (KDV Dahil)



REHBER
30 ŞAMPİYON İÇİN USTA TAVSİYELERİ

TAM 132 SAYFA LEAGUE OF LEGENDS!
Hem Eski Oyuncular Hem De Yeni Başlayanlar İçin Bilgiler

SEZON 4'DE NELER DEĞİŞTİ
Yeni Sezonla Gelen Değişimin Detaylarını Öğrenin

45 SAYFA DEV REHBER
LoI'da Başarılı Olmak İçin Bilmeniz Gereken Her Şey

Oyungezer Özel
SAYI: 01 - 2013/12

ISSN: 2148 - 0869

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
O.Emir Cerrahoğlu, emir@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Ceren Karaköse, ceren@oyungezer.com.tr
Fatih Eş, fatih@oyungezer.com.tr
Mert Demir, mert@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, damla@oyungezer.com.tr

Art Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 19 Aralık 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer Özel'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



EDİTÖRDEN

BİR LİG EFSANESİ

Riot Games ile ilk görüşmemizi dün gibi hatırlıyorum, neredeyse dört sene önceydi. League of Legends piyasaya çıkalı sadece birkaç ay olmuştu ve Riot Games oyunları için dünyanın dört bir yanında iş ortakları arıyordu. O zamanlar 50 küsur kişinin çalıştığı, henüz aldığı yatırımlarla ayakta kalmaya çalışan genç bir şirketti Riot ama oyunlarına çok güveniyorlardı, LoL'a her gün 50.000 kişi giriş yapıyordu.

Gelin dört sene ileri saralım hikayeyi... Dünyanın dört bir köşesinde on bir ofis, binden fazla çalışan ve her gün LoL oynamaya gelen 20.000.000'dan fazla oyuncu. Her gün Sihirdar Vadisine ayak basan oyuncu sayısı, Romanya, Kazakistan veya Şili'ye ayak basan insan sayısından fazla. Eğer böylesine bir büyüme delilik değilse biri bana deliliğin tarifini yapsın lütfen (Vaas çık aradan atlama hemen kardeşim =).

Bu dört sene içinde değişmeyen tek bir şey oldu, Riot Games'in Türkiye'ye bakışı. Oyunun daha yeni çıktığı o ilk günlerin hengamesinde "Türkiye'ye çok önem veriyoruz" demişlerdi, bugün de sık sık "Türkiye en çok önem verdiğimiz ülkelerden biri" diye tekrarlıyorlar. Bu lafta da kalmıyor, samimiyetlerini ispatlamaya ihtiyaçları yok. Türkiye'nin en büyük oyun ofislerinden birini açtılar, pek çok genç insana oyun sektöründe kariyer yapma imkânı sağladılar, oyunu sesleriyle birlikte Türkçeleştirdiler, Türk karakterlerini unutmadılar, ardı arkası kesilmeyen etkinliklerle eSpor'u Türkiye'de yeniden yeşerttiler, Türkiye'ye diğer ülkelere verilmeyen şampiyona slotlarını açtılar. Durup düşünmek lazım, bizim için bu kadar şey yapan kaç oyun firması var gerçekten? Türk oyuncusuna bir şeyleri sevdirmek zordur belki ama onlar için yapılanları karşılıksız bırakmaz oyuncumuz. League of Legends'ı Türkiye'nin en hızlı 1 Milyon aylık oyuncunun üzerine çıkan oyun yaparak bunu gösterdiler.

Anlayacağınız League of Legends ile Oyungezer'in kardeşliği çok eskilere dayanıyor ve sizin Oyungezer sayfalarında gördüğünüzden çok daha derin. Bugüne dek LoL'e yeterince yer veremediğimiz için hayıflanırdık hep ama sürekli yaşayan ve gelişen bir oyuna Oyungezer'de nasıl yer açacağımızı da kestiremezdik. Sonunda LoL'ün dergi sayfalarından fazlasını hak ettiğine, ona özel bir sayı yapmamız gerektiğine karar kıldık. Uzun zamandır kafamızı kurcalıyordu OGZ Özel sayıları yapmak. Buna başlamak için League of Legends'dan daha doğru bir oyun da düşünemiyorum açıkçası.
- Tuğbek Ölek

İÇİNDEKİLER



KURULUM VE ÜYELİK

EFSANE OYUNA İLK ADIMLARINIZI ATIN - Eren Okka

ADALET MEYDANLARINA katılmaya hazır mısınız? League of Legends macerasına giden en kısa yol, dergimizin yanında gelen kurulum DVD'sinden geçiyor. Yola çıkmadan önce yapmanız gereken tek şey kendinize ücretsiz bir üyelik açmak. Bunun için ***http://signup.leagueoflegends.com/tr*** adresine gidebilir veya oyunun açılış ekranındaki ilgili bağlantıyı takip edebilirsiniz. Seçebileceğiniz birden fazla sunucu var, ama eğer oyunu Türkçe oynamak, özel indirimlerden ve ajantajlardan faydalanmak istiyorsanız Türkiye sunucusuna kayıt olmalısınız.

TÜRKİYE SUNUCUSUNA GEÇİŞ

Eğer hâlihazırda bir League of Legends oyuncusuysanız, başka bir sunucuda hesabınız varsa, yeni bir hesap açmaktansa bu hesabınızı Türkiye sunucusuna aktarabilirsiniz. Yapmanız gereken oyun içi mağazaya ***(Store)*** girmek, *Other* sekmesini açmak ve ***Transfer to Turkey*** biletini seçerek işlemi onaylamak. Bu işlem sırasında karşınıza çıkabilecek yegâne sorun, sihirdar adı çakışması. Türkiye sunucusunda sizinle aynı adda bir başkası bulunuyorsa, kendinize yeni bir isim seçmeniz gerekecek.

Bilgisayarınızda League of Legends yüklüyse Türkiye sunucusuna geçiş için oyunu baştan kurmanıza gerek yok. Öncelikle oyunu ilk çalıştırdığınızda karşınıza çıkan, en son haberlerin listelendiği pencerenin solundaki ***Change Region*** düğmesine basın. Açılan ***Regional Settings*** başlıklı pencerenin ***Select Region*** kısmından ***Turkey***'i seçin. ***Select Language*** kısmında zaten otomatik olarak ***Türkçe*** seçilecektir. Onayladığınızda oyunun Türkçe dil dosyalarının kendiliğinden indirildiğini göreceksiniz. Hemen ardından ***Oyna*** düğmesine basıp giriş yapabilirsiniz.



YENİ BAŞLAYANLARA TAVSİYELER

MOBA türüne aşinaysanız League of Legends'a alışmanız çok kısa sürecek. Aksi takdirde, kendinizi sudan çıkmış balık gibi hissetmemeniz için oyuna Eğitim bölümleriyle başlamanızı öneririz. Bu bölümlere ulaşmak için PVP.net istemcisindeki ***Oyna*** düğmesine basıp ***Eğitim*** sekmesine gelmeniz yeterli. Sonsuz Uçurum'daki ***Temel Eğitim***'de temel oynanış prensiplerini, oyunun ana haritası olan Sihirdar Vadisi'nde geçen ***Savaş Eğitimi***'nde ise bazı gelişmiş teknikleri öğrenebilirsiniz.

Eğitim sırasında, oyundaki yüzü aşkın şampiyon arasından Ayaz Okçusu Ashe ile de tanışmış olacaksınız. Başlangıçta herhangi bir şampiyona sahip değilsiniz. Ama merak etmeyin, her hafta değişen ücretsiz şampiyonlar listesi sizi hiç açıkta bırakmayacak. Kendinizi geliştirdikçe topladığınız İtibar Puanları ile en sevdiğiniz şampiyonlara sahip olabilirsiniz. Oyun içi mağazadan Riot Puanları ile şampiyonlarınıza değişik kostümler de satın alabiliyorsunuz, fakat bu kostümlerin oynanış üzerinde bir etkisi bulunmuyor. Diğer bir deyişle, League of Legends'ta gerçek para harcayarak satın aldığınız içerikler, diğer oyunculara karşı size bir üstünlük sağlamaz.

Eğitim'in ardından yapay zekâya karşı ***Başlangıç*** zorluk seviyesinde en azından birkaç maç yapmanızı öneririz. Bilgisayar kontrolündeki beş düşman şampiyona karşı yapacağınız bu maçlar, size hangi durumda ne yapmanız gerektiğine dair tecrübe katacaktır. Öğrenmeye hevesli olduğunuz ve diğer oyunculara saygılı davrandığınız sürece basamakları hızla yükseleceğinizden şüphemiz yok. Daha fazlasını öğrenmek istiyorsanız, dergimiz ne güne duruyor?



OLASI SORUNLAR VE ÇÖZÜMLERİ

• League of Legends sürekli gelişim halinde ve içeriği hemen her hafta güncelleniyor. Dolayısıyla kurulum sonrasında oyunu ilk açışınızda bir güncellemeyle karşılaşmanız gayet normal bir durum.

• ***Oyna*** düğmesi aktif değilse ve tıklanmıyorsa, şansınıza, sunucular bakımda olabilir. O anki durum PVP.net istemcisinin sol yanında, ***Türkiye***'nin altında yazıyor olmalı. Ama dilerseniz ***http://tr.leagueoflegends.com/tr/service-status*** adresinden de sunucu durumunu kontrol edebilirsiniz.

• Eğer oyun dosyalarının bir şekilde zarar gördüğünden şüpheleniyorsanız, pencerenin sağ üst köşesindeki dişli ikonuna tıklayarak açacağınız ***Seçenekler*** penceresinden ***Tamir*** özelliğini kullanabilirsiniz. Bu özellik tüm dosyaları kontrol edip hatalı olanları düzeltecektir.

• League of Legends sistem gereksinimleri düşük bir oyun olsa da, eğer çok eski bir bilgisayar kullanıyorsanız biraz sıkıntı yaşatabilir. Bu durumda oyun esnasında Escape tuşuna basıp ***Görüntü*** sayfasından bazı grafik ayarlarını düşürme yoluna gidebilirsiniz. Eğer oyunun grafikleriyle ilgili daha ciddi bir sorun yaşıyorsanız, ekran kartı sürücülerinizi güncellemek bu sorunu büyük olasılıkla ortadan kaldıracaktır.

• Yaşadığınız her türlü sorun için ***http://tr.leagueoflegends.com/board*** adresinden resmi forumlara göz atmanızı öneririz. Başkaları da önceden sizinle aynı sorunu yaşamış ve çoktan çözümünü bulmuş olabilir.



BU LİG DE NEREDEN ÇIKTI?

DÜNYANIN EN ÇOK OYNANAN VİDEO OYUNU HAKKINDA BİLMENİZ GEREKENLER - Berkan Cesur

OYUN DÜNYASINA ne zaman katılmış olursanız olun, başkalarıyla beraber oynamak hep cezbedici gelir. Kablolu atari joystick'lerinden beri devam eden bu gelenek değişen oyun dünyasıyla yerini önce online oyun birlikteliklerine bıraktı, ardından da online grup oyunlarına vardırarak günümüzün trendi oldu bile.

MOBA oyunları karşımıza ilk olarak popüler strateji oyunları için modlar olarak çıktı. İngilizce "Multiplayer Online Battle Arena"nın kısaltması olan bu tür, rekabet hissini oyunculara işlemenin yanında oyuncuların kişisel yetenekleri sergileyebileceği harika bir platformdu. Öğrenmesi çok kolay ama ustalaşması pek zor bu tür, ülkemizde de özellikle internet kafelerde en çok oynanan oyun haline geldi.

MOBA türü bu kadar popüler olunca yeni MOBA projelerinin duyuruları da gecikmedi elbette. Mevcut bir oyunun haritası olması hem pazarlama açısından yapımcılara bir şey kazandırmıyor hem de türün geleceğini kısıtlıyordu. Eğer bu tür, ortaya koyulacak yeni bir eser ile devam ettirilecekse bu kesinlikle başlı başına bir oyun olmalıydı. İşte bu fikirle 2006 yılında Brandon "Ryze" Beck ve Marc "Tryndamere" Merrill tarafından kurulan Riot Games, bu türün mekaniklerini örnek alan yeni bir oyunun peşine düştü (Evet, çok sevdiğimiz bu iki şampiyon Riot kurucularının kendi takma isimlerinden geliyor). Türün deneyimli isimlerini de yapım sürecine katan Riot Games, League of Legends serüvenine başlamış oldu.



League of Legends sevdası sınır tanımıyor!

League of Legends günümüzde çok popüler olan Free-to-Play, yani ücretsiz oyunlardan. Hemen tr.leagueoflegends.com adresine girip hesabınızı oluşturabilir, oyununuzu dergimizle verdiğimiz DVD'den kurabilirsiniz. Elbette oyun içinde satın alabileceğiniz, para harcayabileceğiniz şeyler var. Ama League of Legends'ı ücretsiz oyunların genelinden ayıran, başarıyı veya galibiyeti parayla alamamanız. Bu oyunda elde edeceğiniz tüm başarılar tamamen alın teriniz olacak. Çünkü oyunda kazanmanıza yardımcı olabilecek tek bir eşya dahi satılmıyor. Parayla yapabildikleriniz, daha hızlı deneyim almak, yeni şampiyonlar açmak, rün sayfaları edinmek ve şampiyonlarınız için kostüm satın almaktan ibaret. Ancak bir oyuncunun tek kuruş harcamadan ve sıkıntı çekmeden yıllarca oyunu oynaması mümkün. League of Legends ilk duyurulduğunda diğer oyun yapımcılarına çılgınca gelmişti bu fikir. İnsanlar para harcamadan oynayabiliyorsa, neden para harcasınlar? Türkçesi "Siz nereden ekmek yiyeceksiniz kardeş?". Ama bunun cevabını almaları uzun sürmedi. Riot Games oyun içinde birbirinden ilgi çekici o kadar güzel şampiyonlar sundu ve o şampiyonlar için öyle güzel kostümler





hazırladı ki kendimizi para harcarken ve bundan mutlu olurken bulduk. Bu sayede Riot Games küresel çapta bir oyun şirketine dönüşürken, oyun için daha iyi hizmet verip, büyük turnuvalarla heyecanı yükseltmeyi ve nihayetinde League of Legends'ı dünyanın en çok oynan oyununu yapmayı başardı.

LOL ALFABESİ

League of Legends da diğer MOBA yapımları gibi üçlü veya beşli takımlar halinde üs ele geçirmeye dayalı bir takım oyunu. Oyunda birçok farklı "şampiyon" adı verilen karakter ve tüm bu karakterlere ait bir dolu yetenek ve özellik mevcut. Her şampiyonun kendine özgü bir yapısı, güçlü ve zayıf yanları var. Diğer oyun mekaniklerinin getirdiği çeşitliliği de hesaba katarsanız neredeyse sonsuz sayıda farklı karşılaşma görmeniz mümkün.

League of Legends şu anda farklı oynanış stillerine sahip dört ana harita üzerinde oynanabiliyor: Sihirdar Vadisi (Summoner's Rift), Uğursuz Koruluk (Twisted Treeline), Kristal Kayalık (Crystal Scar) ve son olarak Sonsuz Uçurum (Howling Abyss). Sihirdar Vadisi bilinen MOBA konsepti üzerine kurulurken, Uğursuz Koruluk üçe üç karşılaşmalara özel iki ana koridora sahip. Kristal Kayalık bu haritalardan farklı bir şekilde bölge ele geçirme konsepti üzerine kurulu, Sonsuz Uçurum ise tek bir koridor üzerinde yaşandığı ARAM (All Random All Mid) moduna ait bir harita. Haritaların ve Modların diğer detaylarını dergimizin ilerleyen sayfalarında bulabilirsiniz.

Eski günlerde MOBA oyunlarında kapışmak için internet kafelere koşuştuğumuzu, hatta bazılarımızın (öhm, ben değil, bir arkadaş) bunu yapmak için okuldan kaçtığını hatırlıyorum da, bu türün kendini bu kadar ilerletip oyun dünyasının en hatırı sayılır yapımlarına örnekler vereceğini bilebilir miydik acaba? Bu anlattığımız ekolden gelen, türe kattığı yenilikler ve beslediği topluluk ile League of Legends, bugün dünyanın en çok oynanan PC oyunu olma rekorunu elinde bulunduruyor.

RAKAMLAR KONUŞSUN

Resmi verilere göre League of Legends oyuncuları aylık 1,8 milyar saatlik oyun süresiyle şu an bu konudaki rekoru elinde bulunduruyor. Kıyaslamak için örnek vermek gerekirse gelmiş geçmiş en gözde DVO'lardan biri olan *World of Warcraft*'ın dahi aylık oynanma süresi ancak 600 milyonlarda kalıyor. Kayıtlı üye sayısı 70 milyonu geçen League of Legends'ta bu üyelerin neredeyse yarısı (32 milyon kullanıcı) en az ayda bir kere oyuna giriş yapıyor. Günlük aktif 12 milyon oyuncusu olan League of Legends, an itibarıyla gelmiş geçmiş en aktif oynanan oyun sıfatına sahip. Bu başarıya gelecekte kimler yanaşır bilinmez ama doğacak rekabetin biz oyuncuların işine yarayacağı kesin.

Riot Games de yerinde saymıyor tabii. Oyuncuların beklentilerine yanıt vermek için sürekli ufak düzenlemeler yapmakla kalmıyor, sezon geçişlerinde oyuna büyük değişiklikler getiriyor. Gelen yamalarla birlikte yapısı devamlı değiştiği için oyundan sıkılmanız mümkün değil. Riot Games hem oyun mekaniklerini her zaman için değişik kıvamda tutmayı seviyor hem de hep aynı karakteri oynama alışkanlığı olan oyuncuları bu alışkanlıktan kurtarıyor. Aralıklarla yaptığı güncellemelerle eski şampiyonları tamamen yeni özellik ve oynanış stillerine kavuşturan firma, sayısı artık yüzü aşan şampiyonlar arasına yenilerini eklemeyi de ihmal etmiyor. Hatta bu yeni şampiyonları öğrenmek oyunun en eğlenceli yanlarından biri.

GRAVES BAŞINIZA BELA MI OLDU? RIOT YANINIZDA!

Yapımcıların MOBA türünü bir özel harita ya da mod konumundan kurtarmak için geçerli bir sebebi daha var. Bildiğiniz gibi bu tür başka oyunların alt kümesi halindeyken kendi kendini geliştiriyor olsa da yapımcıların oyunculara destek olması gibi bir durum söz konusu değildi. Riot Games, League of Legends'ı yayınladıktan sonra oyun içi tasarımlara ne kadar önem veriyorsa, oyun dışında topluluğun isteklerini yerine getirmek ve onlara yardımcı olmak için de o denli emek veriyor. Diğer bazı çevrimiçi oyunlara ait kullanıcı servislerinin memur mantığıyla çalıştığı ve uzun geri dönüş süreleri düşünülürse Riot Games kısa sürede müthiş bir iş başardı.

Kötü niyetli oyuncular her oyunda olduğu gibi League of Legends'ta da var. Fakat alınan zekice önlemler sayesinde, verdikleri rahatsızlık mümkün olduğunca aşağı çekilebiliyor. Oyunlardaki eşitliği bozacak ayrılma durumları, küfürleşme ve benzeri davranışlar sistem tarafından otomatik olarak algılanıp kullanıcıya önce uyarı, daha sonra da sırasıyla kısa süreli yaptırım, uzun süreli yaptırım ve süresiz ceza olarak geri dönüyor. Oyuncuların maç sonlarında birbirini ödüllendirmesini sağlayan Takdir (Honor) sisteminin yanı sıra bu satırları yazdığımız sırada henüz Türkiye sunucusunda





devreye girmeyen Tribunal sistemiyle de cezalandırma konusundaki inisiyatif oyunculara bırakılıyor.

VE LOL TÜRKİYE'DE!

League of Legends'ın Türkiye sunucusunun açılması 2012 yılının bomba olaylarından biriydi. Türkiye'de kendi ofisini açan Riot Games hem oyun içindeki her metni Türkçeye çevirdi, hem de 70'in üzerinde seslendirme sanatçısıyla çalışıp seslendirmelerin de Türkçe'leştirmesini profesyonellikle başardı. Eğer hâlâ Türkiye sunucusuna giriş yapmadıysanız, sırf favori şampiyonunuzun Türkçe seslendirmelerini dinlemek için bile deneyebilirsiniz. Seslendirmeler hem gerçekçi hem de birçok tanıdık isim tarafından yapılmış; eminim şaşıracaksınız.

League of Legends, Türkiye ofisi açıldıktan sonra yerinde saymadı elbet. Şu anda aktif olarak ödüllü turnuvalar düzenlemeye devam eden Riot Games, hem Türkiye'yi kendi dilinde oynanan bir eSpor oyunu ile tanıştırdı hem de eSpor'un tanımını Türk oyunculara anlattı. Peki League of Legends gibi karmaşık bir oyuna insanların bu kadar kolay bağlanabilmesinin sebebi neydi? Cevap açık: Öğrenmesi kolay fakat ustalaşması zaman alan bu oyun rekabeti belki de daha önce hiçbir oyunda olmadığı kadar ön planda tutuyor ve kocaman bir topluluğa ev sahipliği yapıyor. Hal böyle olunca eSpor'un geleceğinde büyük söz sahibi olması da yadsınamaz oluyor tabii.

ANLAT HİKÂYENİ ZILEAN DEDE

League of Legends her ne kadar belirli bir formül üzerinden işliyor olsa da her fantastik yapım gibi kendi "lore" adı verilen, kendi hikâyesine sahip bir oyun. Oyunun bu yönü ilginizi çeker mi bilemiyorum ama karakter yaratımı sırasında Riot Games çok özen göstermiş. Oyun, hem güzel bir ana hikâyeye sahip hem de içerdiği her karakterin gayet mantıklı ve özenle hazırlanmış bir öyküsü bulunuyor. Eğer bu zamana kadar yalnızca aksiyona dâhil olmuş bir LoL oyuncusuysanız, oyunun hikâye kısmına biraz olsun yönelmenizi tavsiye ederim. Böylelikle hem sağa sola tıkladığınızda duyduğunuz repliklerin ne anlama geldiğini fark edecek hem de şampiyonlar arasındaki etkileşime daha mantıklı bir çerçeveden bakabiliyor olacaksınız.

Hikâye bilindik, çerçeve fantastik. Günümüzün savaş durumlarına alternatif bir fikir olarak sunulmayacak gibi de değil hani...

League of Legends'ın kurulmasına kadar büyük savaşlar içerisinde olan Runeterra, bu zamana dek tüm sorunlarını ilkel bir yöntem olan savaş ile çözen bir halktı. Evrenimiz fantastik, karakterlerimiz ise en afilisinden büyücüler ve savaşçılar olduğu için yaptıkları en sıradan çatışma bile hem çevreye hem de halka büyük zararlar olarak geri dönüyor fakat yine de bu ilkellikten vazgeçemeyen kavimler kendilerini içten içe yok ediyordu. Valoran'ın fiziksel yapısına dahi zarar veren son iki Rün savaşı, hem halkı perişan hale getirmiş hem de yaşanılabilir alanı iyice daraltmıştı. Bölgenin âlimleri ise artık bu durumun çığırından çıkıp tüm dünyanın yerle bir olacağını ön görüyor, savaşların durulması için en kadim dualarını ediyordu. Artık buna bir dur demeli ve alternatif yollar ile siyasi kararlara yönelinmeliydi. İşte bu çözümün adı da "Efsaneler Ligi"ydi.

Artık savaşların kurallar dâhilinde tıpkı bir spor müsabakasıymışçasına yapılması gerektiğinde karar kılındı. Böylelikle hem organize edilmiş bir şekilde belirlenen zamanlarda savaşlar gerçekleşecek hem de bireysel öfkelerin tüm dünyayı değiştirecek sonuçları engellenecekti. Kurallar açık ve netti. Siyasi kararlar kesin sonuçlara bağlanabilirdi. Tüm bunları düşünen Valoran sakinleri, böylelikle





Cosplay meraklıları için şampiyonların kılığına bürünmek çok eğlenceli!

bir çağı başlatacak olan Efsaneler Ligi'ni kabul etti.

Efsaneler Ligi, tam da savaşın kalbi olan Noxus ve Demacia kentlerinin ortasına kuruldu. Böylelikle savaşmayı neredeyse hobi haline getiren bu iki taraf, öfkelerini ölçülü bir şekilde kontrol altına alabilecekti. Valoran halkı ise bu gelişmeden epey mutluydu. Adalet Meydanı adı verilen geniş ringlerde yapılan karşılaşmalar, ses ve görüntüleriyle birlikte yerleşim yerlerinin merkezlerine yayın olarak da veriliyordu. Valoran halkının en büyük eğlencesi, Adalet Meydanları'nda yapılan bu savaşları izlemek olmuştu bile!

Valoran sadece Noxus ve Demacia'dan oluşmuyor ama hikaye aslen bu iki şehrin düşmanlığı üzerine kurulu. Burada da bu şehirlerin liderleri Swain ve Jarvan IV öne çıkıyor. Bu dünyanın hikayesi bize daha çok her bir şampiyonun kendi hikayesi üzerinden anlatılıyor. Her bir şampiyonun hikayesini okudukça Valoran dünyasının farklı köşelerini, geçmişte yaşanmış büyük olayları öğreniyoruz ve yeni eklenen her şampiyonla birlikte hikaye biraz daha ilerliyor.

SEZON 4 İLE GELEN DEĞİŞİKLİKLER

League of Legends, sözde değil özde değişiklikler yaparak kendini canlı tutan oyunların başında geliyor. Her sezon ve sezon içi yaptığı büyük değişikliklerin yanında daha önce de bahsettiğimiz gibi neredeyse haftada bir yaptığı yeniliklerle rutin hissiyatı ortadan kaldıran oyun, son derece dinamik bir oynanış sunuyor. Özellikle sezon geçişleri sırasında oyunda gerçekleşen ve oynanış dinamiklerini de etkileyen bu değişimler, oyuna duyduğunuz heyecanın hep taze kalmasını sağlıyor. Geçtiğimiz sezon, dereceli oyunlar ve eşyalar üzerine büyük reformlar yaşanırken, 4. sezon ile birlikte oynanışa ve harita kontrolü üzerine ciddi değişikleri göreceğiz.

Destek şampiyonları konusunda en çok gelen eleştirilerden biri olan, farklı yollarla altın kazanımı konusu da yeni sezon ile çözüme kavuşacak konulardan biri. Artık Filozof Taşı ya da Shurelya'nın Rüyası gibi eşyalar, etrafınızda sizin öldürmediğiniz minyonlar için de size altın kazandıracaklar.

Yeni sezonla birlikte oyuna eklenen bir diğer temel değişiklik ise Ziynetler. Ziynetler için çantanıza yeni bir eşya yuvası ekleniyor ve 3 çeşit Ziynet'den birini ücretsiz olarak dükkandan alabiliyorsunuz ve istediğiniz zaman değiştirebiliyorsunuz. Ziynetlerin temel amacı harita kontolü sağlamak. Bu değişiklik ile harita hakimiyetinde destek şampiyonun yükü biraz olsun hafifliyor.

Totemler üzerinde de ciddi değişiklikler mevcut. Zira artık eskisi gibi iki takımın totem savaşına dönüşen manzaraları pek fazla göremeyeceğiz. Artık her oyuncu harita üzerinde en fazla üç adet toteme sahip olabilecek (Ziynetler ya da diğer eşyalardan gelen totemler de bu sayıya dahil) ve tek seferde sadece bir adet totem yerleştirebilecek. Uzun lafın kısası, artık bütün yükü destek şampiyonunun üzerine atmak yok. Kazanmak istiyorsanız, herkes elini taşın altına koymak zorunda.

Sezon 3'e geçişimizde ormanda ciddi değişiklikler yaşanmıştı. Eskiye göre nispeten zorlaşmıştı ama oyuna etkisi de benzer oranda artmıştı. Sezon 4'e geçişimizde de harita üzerinde benzer değişiklikler olacak. Ormana eklenen yeni kamp yeri ile ormancımızın artık yeni bir misafiri daha olacak. Üst ve alt koridorlarda da değişiklikler mevcut. Artık çalılara girdiğinizde çalılarda kıpırdanma olacak ve iki uzun çalı yerine, üç tane orta boy çalımız olacak.

Son olarak yeni lig sisteminden de mutlaka bahsetmemiz lazım. Oyuna iki yeni lig ekleniyor bu sene. Şampiyonluk Ligi, Türkiye'nin en iyi 8 takımının kıyasıya rekabetine sahne olurken, oyuncuların kazandıkları maçlar üzerinden galibiyet ödülü alacağı zorlu bir lig olacak. Yükselme Ligi ise CGT ve HKT turnuvalarıyla, katılan takımların puan kazanabileceği bir lig olacak. Her iki ayda bir yapılacak Yükselme Ligi finalleriyle, takımlar bir üst lige çıkabilmek için birbirleriyle kıyasıya yarışacaklar.



RIOT GAMES TÜRKİYE

O. Emir Cerrahoglu

RIOT Games'in Türkiye'de bir ofis açmasına nasıl karar verildi? Oyunculara ne gibi getirileri var?
Hasan : Riot Games ve League of Legends'ın Türkiye hikayesi oyuna olan yoğun ilgi ile başladı. Türkiye'deki oyuncuların League of Legends'a olan talebi; şirketi bu bölgeye yatırım yapmaya ve bu ilginin karşılığını vermeye teşvik etti. Yeni bir sunucu açılması, oyunun metinlerinden seslendirmesine kadar tamamen Türkçe yerelleştirmesi, Oyuncu Destek sisteminin Türkçe oluşu, büyük ödüllü turnuvalar ve etkinlikler Riot Games'in Türkiye ofisi açmasının önemli getirileri. Ayrıca oyun içi mağaza için yerel ödeme yöntemleri ve mobil çözümler de sunarak Türkiye'deki oyuncuların içeriğe erişimini hayli kolaylaştırdık. Bütün bu içerikler sayesinde Türkiye'deki sihirdarlar ayrıcalıklı bir League of Legends dünyasına kavuşmuş oldu.

Türkiye sunucusu açıldığından bu yana oyuncularda nasıl bir değişim gelişim oldu?
Erdinç: Topluluğumuz, Türkçe League of Legends'a giderek artan bir ilgiyle yaklaşıyor. Düzenlediğimiz etkinlikler olsun, her hafta LoL TV üzerinden canlı yayınlanan programlarımız olsun sürekli yükselen grafiklerle izleniyor. Oyuncularımız, Türkiye'deki eSpor takımlarına ve bu takımların katıldığı turnuvalara hayli meraklılar. Tabii bunun öteki yüzü, profesyonel eSpor takımlarının doğuşuna doğru giden bir yolu da açmış oldu. Henüz bu konuda resmi bir federasyon ve oluşum yok; ancak daha şimdiden Avrupa'da boy gösteren bir Türk takımı oldu. DP.KasperskyLab adlı League of Legends takımı, geçtiğimiz aylar içerisinde Avrupa'nın en prestijli turnuvalarından biri olan DreamHack turnuvasına katılıp, 2. olma başarısını gösterdi. Ayrıca gene geçtiğimiz aylarda gerçekleşen ESL Balkan Ligi'nde şampiyonluk kupasını kaldırdı. Sezon 3'ün Türkiye Büyük Finali Şampiyonu olup, Köln'de düzenlenen Wild Card Turnuvası'na katılma hakkı elde etti. Her ne kadar Wild Card'dan istenilen sonuçla sonuçla dönemese de, Dark Passag ilerki sezonlarda Türkiye'den çıkmış bir takımını büyük takımlar arasına girebileceğini bütü League of Legends sevenlere gösterdi. Riot Games Türkiye olarak bu iyi yöndeki gelişimi teşvik edecek ve geliştirecek adımları atmayı sürdürüceğiz. Topluluğa yönelik programlarımız da ilerleyen süreçte artarak devam edecek. Üniversite ve Kafe Elçileri programları, oyuncularımızın yoğun ilgi gösterdiği ve bulundukları ortamdaki League of Legends coşkusunu arttıran önemli girişimler haline geldi. Oyuna yeni başlayan ve eSpor ile yeni tanışan oyuncular için ise eğitim yayınlarına ve özel turnuvalara devam ediyor olacağız. Gayet aktif ve kendini her geçen gün geliştiren bir topluluğa sahibiz. Bu yüzden de yeni fırsatlar yaratacak projeler ve programlar hazırlamaya devam edeceğiz.



Nasıl bir çalışma ortamınız var? Ofisteki bir gününüz nasıl geçiyor?
Hasan: Riot Games'in amaçlarından biri de çalışılabilecek en iyi yerler arasında olmak. Ofisimize gelip de aklında kalacak bir anı veya sohbetle karşılaşmadan ayrılan biri olmadığını tahmin ediyorum. Çok yakın bir zaman önce kendi isteklerimize göre şekillendirdiğimiz yeni ofisimize geçtik. Hem Riotçuların, hem de misafirlerimizin eve geri dönmek istemeyecekleri bir ortama sahibiz. Ofiste günlerimizin yoğun geçiyor. Zaten bu yüzden de çalışanları rahatlatacak, oyun ve League of Legends ile dolu bir atmosfer sunmaya çalışıyoruz. Riotçular olarak, haftanın yedi günü de aktif bir şekilde League of Legends ile ilgilendiğimizi söyleyebilirim.

Oyunculardan en çok gelen istekler neler?
Erdinç: Oyuncular, yani bizim deyimimizle sihirdarların her daim istediği şey; League of Legends için yeni şampiyonlar, turnuvalar ve yerel destek ekibinin her zaman yanlarında olması. Bunların yanı sıra, topluluk için oluşturduğumuz programlar da sihirdarlar



tarafından ilgi ile karşılanıyor. Sunduğumuz hizmeti ve içerikleri geliştirmek için hem küresel, hem de yerel olarak çalışmalarımızı aralıksız sürdürüyoruz. Özellikle Türkiye'ye özel kostüm istekleri ve turnuva talepleri çok yoğun bir şekilde bizlere ulaşıyor. Kostüm konusunda, Fatih Tryndamere ile güzel bir çalışmaya imza attık. Devamında ise Barbaros Gangplank kostümü geldi. Turnuvalar konusunda ise yoğun ve eğlenceli dolu bir takvimimiz var. Özellikle Sezon 3'ten sonra çok daha keyifli bir eSpor takvimi Türkiye'deki League of Legends oyuncularını bekliyor. Bu konuda daha fazla bilgi almak isteyen oyuncularımız lolespor.com'a mutlaka göz atsınlar.

Sezon 3 ile gelen değişiklikler oyunu sizce nasıl etkiledi?
Erdinç: Oyun, her sezon daha rekabetçi olmayı sürdürüyor. Bir önceki sezonda sihirdarlar tarafında geliştirilen stratejileri gözetip, bunları yeni sezona daha dengeli bir şekilde aktarmaya çaba gösteriyoruz. 3. Sezon için en dikkat çeken değişiklikler ormanda gerçekleşti. Yenilenme süreleri ve ormancının kullanabileceği yeni eşyalar oyuna farklı bir hareket getirdi. Daha önce az kullanılan eşyalar da bu şekilde yeniden seçilir oldu. Bir diğer değişiklik olan Lig Sistemi ise bizce en geniş çapta etkiyi yaratan özellik oldu. Daha önce kullanılan ELO sistemini geliştiren Ligler, sihirdarların hayli ilgisini çekti. Dereceli karşılaşmalara olan rağbet, sihirdarların kendilerini bir üst Lig'e dahil edebilme mücadelesiyle belirgin bir şekilde arttı. Yeni gelen şampiyonlarda, yeni taktiklerin ve farklı kompozisyonların oluşmasını sağladı. 2014 Sezonunda ise çok daha büyük değişiklikler sihirdarlarımızı bekliyor. Özellikle benim gibi ağırlıklı olarak destek rolünü oynayanlarımız için çok ciddi yeniliklerin ortaya çıkacağını söyleyebilirim. Yeni sezonla beraber Adalet Meydanlarındaki rekabetin her zaman olduğundan daha çetin bir hale geleceğini ve yansımalarını gerçekleştireceğimiz turnuvalarda ortaya çıkacağını düşünüyorum.

Gelecek 2014'te bizi neler bekliyor? Yeni turnuvalar olacak mı?
Erdinç: 2013'e hızlı başladık; Sezon Turnuvaları ve Üniversite Turnuvası gibi eSpor etkinliklerimiz gerçekleşti. Türkiye tarihinin en büyük eSpor etkinliği olan League of Legends Türkiye Büyük Finali için çalışmalarımızı tamamladık ve etkinliği gerçekleştirdik. İstanbul KüçükÇiftlik Park'ta buluşan binlerce sihirdar, Türkiye'nin en iyi 8 takımı ile muhteşem bir mücadeleye tanık oldu. TBF'nin sonucunda 120.000 TL değerinde ödül verildi. Hem de şampiyon olan Dark Passage takımının dünya eSpor sahnesinde boy gösterdiği GamesCom festivalindeki Wild Card Turnuvası'na katılım hakkı kazanması gibi eSporcular için hayli önemli kariyer fırsatları yakalandı. Tabii ki eSpor planlarımız bunlarla sınırlı değil. Sadece usta takımların değil, bu yolda ustalaşmak isteyen ekiplerin kendilerini geliştirebileceği "Haftalık İnternet Kafe" ve "Cumartesi Gecesi" turnuvaları gibi çalışmalarımızın sayısını ve çeşitliliğini arttırmayı planlıyoruz. League of Legends'ın özünü eSpor oluşturduğu için daha fazlasını sunmak adına çalışmalarımız devam edecek. Sezon 3'ün sona ermesiyle beraber de artık Şampiyonluk ve Yükselme Ligi olarak iki yeni rekabet alanı duyurduk. League of Legends'ı en üst düzeyde oynayan takımlar, bu ligler sayesinde her hafta sonu lig mantığında karşı karşıya gelecek ve şampiyonluk için sürekli mücadele halinde olacak. Ayrıca 2015 Sezonu için oyuncuların ustalıktan profesyonelliğe terfi ettirecek çalışmalarımız da olacak. Kısacası önümüzdeki dönemler eSpor açısından Türkiye'nin en yoğun zamanları olacak.

Fatih Tryndamere gibi oyunculara özel daha fazla içerik görecek miyiz?
Erdinç: Fatih Tryndamere'e benzer olarak, Barbaros Gangplank kostümünü açıkladık. Türkiye Sunucusu'na özel, kendine has replikleri ve değerli tiyatrocu Zafer Algöz'ün seslendirmesiyle yakın zaman önce League of Legends'ın içeriğine dahil oldu. Ayrıca unutmadan eklemek istiyorum, Sihirdarların fikirleri de bizler için oldukça önemli. Bu konuda forumlarımızı ve sosyal medya kanallarımızı kullanarak yaratıcı fikirlerini bizlerle paylaşabilirler.

Türkiye'de eSpor'un durumunu nasıl değerlendiriyorsunuz? Gelişmesi için neler yapmak lazım? Hasan: Türkiye'de eSpor, son dönemde hayli gelişme gösterdi. League of Legends'ın Türkiye sunucusu açıldığından





bu yana sayısız eSpor etkinliği düzenledik. Binlerce amatör ve onlarca profesyonel olma yolunda ilerleyen eSpor takımının kurulmasında öncü olduk. Sezon turnuvalarında, 7 bölge ve 22 şehri Riotçuların katılımıyla ziyaret ettik ve eSpor heyecanını tüm Türkiye'de yaşattık. Bunu daha da geliştirmek için basının ve aile bireylerinin eSpora olan bakış açısını değiştirmemiz lazım. Toplumun ilgisini çekmek için bu konudaki çalışmalarımız da, yaptığımız etkinlikler, hazırladığımız videolar ve basın toplantıları üzerinden devam ediyor olacak. Bir senede iyi yol katettik. Önümüzdeki senelerde Türkiye'den çıkmış takımların daha fazla yol alarak uluslararası arenalarda iyi dereceler elde edebilmesini istiyoruz.

Usta bir League of Legends oyuncusu olmak isteyenlere neler önerirsiniz?
Erdinç: Öncelikle usta bir takımın parçası olmak için, takım oyununu iyi anlamak ve verilen role uyum sağlamak gerekiyor. Girdiğiniz veya kuracağınız takımın birbiriyle çok iyi anlaşması ve bununla birlikte tek bir vücut halinde hareket edebiliyor olması da çok önemli. Bu işin takım kısmı tabii. Kişisel gelişim için ise öne çıkan iki şey var: Bir tanesi, her spor dalında olduğu gibi disiplin ve düzenli antrenman, diğeri ise araştırma ve kendini geliştirme. Bunlar için kaynak çok. Yaptığımız yayınlar, özellikle kendini geliştirmek isteyenler için önemli fırsatlar sunuyor. LoL 101'de başlangıç seviyesinde detayları öğrenirken, Ustalar Vadisi programında ise usta oyuncuların en özel taktiklerini ve ustalaşmak için neler yaptıklarını etkileşimli bir şekilde öğrenme fırsatını yakalıyorsunuz. Ayrıca Lethilion'un Melekleri programı da hem eğlenmek, hem de dereceli takım sırası modu hakkında fikir almak için bütün sihirdarlara tavsiye edebileceğim keyifli bir yayın.

Bundan beş yıl, on yıl sonrası için nasıl bir League of Legends hayal ediyorsunuz?
Hasan: Bundan sonraki hedeflerimiz bir oyunun çok ötesinde olmak. Amerikan Devleti, LCS turnuvalarında mücadele eden eSporcuları vize işlemlerinde Uluslararası Sporcu olarak tanıma kararı aldı. Yani, League of Legends'ı profesyonel olarak oynayan herkes, üst seviye spor organizasyonlarından birine ait olarak tescillenmiş durumda. Biz buradan yola çıkarak, beş-on yıllık süreçte eSpor branşını ve League of Legends'ı Olimpiyatlar'da bile görmeyi hayal edebiliriz. League of Legends'ı turnuva düzeyinde izlemeye gelen seyirci sayısı, zaten bu tür organizasyonlarla yarışacak seviyelere çoktan ulaştı. Hatta Sezon 3'ün finallerini 32 milyondan fazla kişi ekran başında takip etti. Bugün NBA finalini bile 20-25 milyon kişinin seyrettiğini göz önüne alacak olursak, eSporun ulaştığı boyutları daha net bir şekilde anlayabiliriz.



eSPOR HAKKINDA BAĞLANTILAR

- http://lolespor.com/bilgi
- http://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-event/istekarsinizda-turkiye-sampiyonasi-4-sezonu
- http://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-editorial/yeni-espor-ligi-hakkinda-aciklama
- http://tr.leagueoflegends.com/tr/news/esports/esports-event/2014-dunya-sampiyonasi-guney-korede-yapilacak







LOL TV

Mert Demir

LEAGUE OF LEGENDS TELEVİZYONU NEDİR?

League of Legends Televizyonu, yani LoL TV; Türkiye Sunucusu ve Topluluğu için kurulmuş ve her hafta canlı yayınlanan programlarla onbinlerce sihirdara ulaşan bir yayın kanalıdır. League of Legends oyunu hakkında güncel konular, canlı maç anlatımları ve turnuva yayınları LoL TV üzerinden izlemek isteyen her sihirdara ister mobil cihazlar, ister geniş ekranlar üzerinden ulaşır.

LOL 101:

Her hafta çarşamba akşamları, League of Legends'ın bir içeriği konusunda uygulamalı anlatım yapılan LoL TV programıdır. Şimdiye kadar oyundaki üst koridor, destek veya orman gibi roller hakkında bilgiler verildi. Yakın zamanda ise A'dan Z'ye tüm şampiyonlar anlatılmaya başlandı. Oyun geliştikçe ve değiştikçe, LoL 101'in konuları da bu şekilde değişecek ve oyuncuların merakları doğrultusunda yeni program konuları ve açıklamaları gelmeye devam edecektir.

USTALAR VADİSİ:

League of Legends Türkiye Sunucusunda en üst seviyedeki takımların oyuncularını konuk ettiğimiz LoL TV programıdır. Usta oyuncular, davet edildikleri program yayınında en sevdikleri veya o dönemde popüler olan bir şampiyon hakkında hangi seçimleri neden yaptıklarını sihirdarlarla paylaşırlar. Buna; rün, kabiliyet, rakibe göre davranış ve takıma nasıl katkı yapılabileceği gibi başlıklar dahildir. Usta oyuncu, yayın sırasında Riotçulardan oluşan iki takımdan birine katılır ve kendi oynadığı rol konusunda yine kendi üslubuyla, oyuncularla doğrudan iletişim kurarak oyunu anlatır.

TOPLULUK GECESİ:

Her hafta salı akşamları, League of Legends Topluluğu ve Riotçular buluşup, 2 oyun boyunca haftanın güncel konularını konuşurlar. Oyuna katılmak için sorulan soruyu en hızlı bilen sihirdarlar, kurulan özel oyunun şifresini de öğrenmiş olurlar. Sihirdarlar bu yayına ayrıca sosyal medya ve yayın sırasında canlı sohbet kanalını da kullanarak oyuna dahil olarak katılabilirler. Bu yayın; güncel konuya bağlı olarak, Riot Türkiye ekibinin çeşitli bölümlerinden Riotçuların da dahil olabileceği bir mecradır. Oyuna dahil olan sihirdarlar ayrıca çeşitli hediyer de kazanmış olur.

CANLI MAÇ ANLATIMLARI VE TURNUVA YAYINLARI:

League of Legends Televizyonu haftalık programlarının dışında, çeşitli turnuva maçlarının canlı yayınlarını da yapar. Bu yayınlar; KST, İST ve YST gibi Sezon Turnuvaları ve Sezon Finalleri sırasında yoğun bir programa sahiptir.

Ancak bununla sınırlı kalmadan; League of Legends'ın uluslararası yayınlarını da Türkiye Topluluğuna Türkçe aktarır. Bunun en yakın örneği Çin'in Şangay şehrinde düzenlenen All-Star etkinliğiydi. Türkiye'de sabahın çok erken saatlerine denk gelen canlı yayınlar, topluluğun yoğun ilgisi ile karşılandı ve hayli yüksek anlık izleyici sayılarına ulaştı.

Yeni programlar, **LoL TV** aracılığıyla ilerleyen günlerde de sihirdarlarla buluşmaya devam edecek.

LoL TV'yi İzlemek için adreslerimiz:

http://tr.twitch.tv/riotgamesturkish

http://tr.leagueoflegends.com/loltv

http://www.youtube.com/user/LoLTurkiye/





ARAYÜZ VE AYARLAR

OYUN EKRANINA HÂKİM OLMANIN SIRLARINI PAYLAŞIYORUZ - Eren Okka

LEAGUE OF LEGENDS'a yeni başladıysanız bilin ki bu yazıyı okumak size büyük avantaj sağlayacak. Oyunu bir süredir oynuyorsanız yine de bir göz gezdirmenizi öneririz. Belki de gözden kaçırdığınız harika bir özellikle tanışırsınız, belli mi olur?

KISAYOL TUŞLARI

Hangi şampiyonla oynuyor olursanız olun, beş yeteneğiniz için sırasıyla Q-W-E-R tuşlarını kullanacaksınız. Ctrl'e basılı tutarak yeteneğe seviye atlatabilir, Shift'e basılı tutarak (detaylı açıklamasını birazdan okuyacağınız) Otomatik Kullan özelliğinden faydalanabilirsiniz. Oyun esnasında bu işlemleri fareyle yapmaktansa kısayollarını kullanmak size zaman kazandırır. Alt'a basılı tutarak yetenekleri kendi üzerinizde kullanabilirsiniz. Örneğin W tuşundaki bir iyileştirme yeteneğini Alt'a basılı tutup kullandığınızda çabucak kendinizi iyileştirirsiniz. Alternatif olarak önce W tuşuna, ardından da F1'e basarsanız aynı işi görecektir. Sonraki F tuşları diğer takım arkadaşlarınızı seçer.

1-7 arası tuşlar çantanızdaki eşyaları kullanmanızı sağlar. Tüm eşyalar kullanılabilir değildir, ama örneğin iksirleri bu şekilde içebilir ya da bazı özel eşyaları ve ziynetleri böyle etkinleştirebilirsiniz. İksirleri ve totemleri kullanmak kolay olsun diye 1-3 arasına dizmek oyuncular arasında oldukça yaygındır. Ya da tam tersi, bazıları eli yanlışlıkla çarpmasın diye 5-7 arasına atar. Diğer oyuncuların nasıl art arda kahkahalar atıp dans ettiğini merak ediyorsanız o konudaki merakınızı da giderelim: Ctrl'e basılı tutup 1-2-3-4 tuşlarına basacaksınız. Her şampiyonun kendine has şakaları, dansı ve gülüşü var; hepsini deneyin!



Boşluk tuşu kamerayı şampiyonunuzun o anki konumuna ortalar. Örneğin haritanın başka bir noktasını mini haritadan kontrol ettikten sonra tekrar haritadan kendi üzerinize tıklamaktansa Boşluk'a basarak görüş alanınıza dönebilirsiniz.

Tab tuşu oyundaki tüm şampiyonların durumunu gösterir, sürekli açıp bakmak faydalıdır. Mesela düşmanlarınız zırh yüklenmişse saldırı gücünden önce zırh delici eşyalara odaklanabilirsiniz. Bu tür kararlar size oyunu kazandırır. Ya da önceden çantasında bir totem olduğunu bildiğiniz rakibiniz artık totem sahibi değilse, arada bir yere dikmiş demektir. Ormancınızı ona göre uyarırsınız, baskına gelip zaman kaybetmez ya da totemin etrafından dolaşır. Bilmeniz gereken bir detay da şu: Düşman şampiyonlar görüş alanınıza girene kadar son durumları hakkında bilginiz olmaz.

Yeni başlayan çoğu oyuncunun farkında olmadığı ya da bilse de kullanmadığı bazı kısayol tuşları var. A tuşu şampiyonunuzu tıkladığınız yere götürür, fakat normal yürüyüşten farklı olarak önünüze bir düşman çıkarsa yürümeye devam etmek yerine durup düşmana saldırırsınız. S tuşu şampiyonunuzu siz ona yeni bir emir verene dek durdurur. H tuşuna bastığınızdaysa şampiyonunuz hareket etmez fakat saldırmaya devam eder. Bu tuşlar özellikle koridor aşamasında minyonlara son vuruş yapmaya çalışırken çok faydalıdır, profesyonel oyuncular tarafından sıkça kullanılır, aklınızda bulunsun.

Tuşlara alışamadınız mı? Seçenekler'deki



Tuş Atamaları sayfasından hepsini kendinize göre değiştirebilirsiniz.

SEÇENEKLER MENÜSÜ

Oyun içindeki seçenekler menüsüne girdiniz ve kafanız mı karıştı? Gelin biz yardımcı olalım.

Görüntü ve ses kısımlarında anlatılacak pek bir şey yok; bilgisayarınız oyunun grafiklerini kaldırdığı sürece buraları kurcalamanız gerekmiyor. Oyun oynarken arkada müzik dinlemeyi sevenlerdenseniz oyun içi müziği devre dışı bırakabilirsiniz belki. Ama özellikle Arayüz sayfasına en azından bir kez girip kurcalamanızı öneririz. Hareketli metinlerden işinize yarayanları etkinleştirip yaramayanları devre dışı bırakabilirsiniz.

Diğer Seçenekler sayfası biraz karışık. Hareket Tahmini, oyundaki gecikmeleri size hissettirmemeye çalışsa da, açıp kapadığınızda pek bir fark hissetmeyeceğiniz bir özellik. Atış Hattı Gösterimi'ni mümkünse açık bırakın, zira yeteneklerinizin menzilini gösteriyor. Ekran Kenarı Parlamaları, hasar gördüğünüzde haberinizin olmasını sağlar ve özellikle dikkatsiz oyuncular için çok faydalıdır. Zaman Damgalarını Göster'i açarsanız sohbet ekranında kimin hangi cümleyi ne zaman sarf ettiğini görebilirsiniz, böylelikle önceden gözden kaçırdığınız bir şeyi daha yeni söylenmiş sanmazsınız. Ayrıca Ejderha ve Baron zamanlamalarında, ya da rakibinizin Sıçra yeteneğinin hesabını tutarken faydasını görürsünüz. Bekleme Süresi Gösterimi ise ekranın alt kenarındaki yetenek ikonlarının üstünde beliren bekleme sürelerinin ne şekilde ifade edileceğini ayarlar. Size hangisi daha kolay geliyorsa onu seçebilirsiniz.

SOHBET KOMUTLARI

Oyun içinde Enter tuşuna basıp takım arkadaşlarınızla iletişim kurabilirsiniz. Shift+Enter'a bastığınızda sohbet penceresinde "/all" yazısı çıkar ve devamına yazdıklarınız rakip takım tarafından da görülebilir. Bu özelliği açmak için Diğer Seçenekler'den "[Tüm] Sohbet (Eşleştirmeli)" seçeneğini işaretlemeniz gerek.

Oyun dışındayken arkadaş listenizdekilerle iletişim kurmak çok kolay, isminin üzerine tıklayıp bir sohbet penceresi açmanız yeterli. Oyun sırasında da arkadaşlarınızla mesajlaşabilirsiniz. Diyelim ki arkadaşınızın sihirdar ismi Goyun. Şu komut sayesinde ona oyun içinden mesaj gönderebilirsiniz:
/w Goyun Selam, naber?

Tabii her seferinde ismini yazmak zor olacaktır. Size en son mesaj gönderen oyuncuya, ismini yazmaya gerek kalmadan şu şekilde yanıt verebilirsiniz (yalnız komuttan sonra iki boşluk bıraktığınıza emin olun) :
/r İyilik, senden naber?

Bunun dışında kullanabileceğiniz diğer bazı komutlar şunlar:
/surrender veya ***/ff*** yazarak teslim olma oylamasını başlatabilirsiniz. Oylamanın başarıya ulaşması için %80 çoğunluğun sağlanması, yani örneğin beşer kişilik karşılaşmalarda en az dört kişinin onaylaması gerekir. Sihirdar Vadisi haritasında 20 dakikadan önce teslim olamazsınız ve eğer reddedilirse tekrar oylama başlatmak için bir süre beklemeniz gerekir

SİNYALLER

League of Legends'ta Uyarı ve Çekilme olmak üzere, klavyenin G ve V tuşlarıyla kullanılan iki temel sinyal (ping) var. Mini haritadan sinyal vererek takım arkadaşlarınızı savaş alanındaki olası tehlikeler ve fırsatlar hakkında bilgilendirebilirsiniz. Kullanmak için önce sinyal tuşuna, sonra da haritada sinyal vermek istediğiniz noktaya tıklamanız yeterli. Bir rakip şampiyon ya da kuleyi hedef göstermek için doğrudan onun üstünde de sinyal verebilirsiniz.

3. sezon sonrasında gelen bir yama sayesinde "Tehlike", "Yoldayım", "Bana Yardım Et" ve "Rakip Kayboldu" şeklinde çok daha açıklayıcı sinyal seçeneklerine kavuştuk. Sinyalleri kullanırken fare tuşunu basılı tutarsanız bu seçenekleri görüntüleyebilirsiniz; örneğin fareyi sağa doğru sürükleyip bırakırsanız «Yoldayım"ı seçmiş olursunuz.

Takım arkadaşlarınızla iletişim kurmak hayati önem taşır. Örneğin orta koridorda oynuyorsunuz ve karşınızdaki rakip birden ortadan kayboldu. Alışveriş yapmak için üssüne dönmüş olabileceği gibi bir başka koridora baskına gitmiş de olabilir. Bu durumda kendi koridorunuz üzerinde bir "Rakip Kayboldu" uyarısı bırakırsınız, takım arkadaşlarınız daha dikkatli olur. Bazı oyuncuların bunun yerine sohbet ekranına "ss" (missing) ya da "mia" (missing in action) yazdıklarını da görebilirsiniz. Ya da mesela ormancı olarak oynuyorsunuz ve üst koridora baskına hazırlanıyorsunuz. Gideceğiniz yeri "Yoldayım" sinyaliyle belirtirseniz üst koridordaki dostunuz da hazır olur ve ona göre davranır. Ya da belki nehirde totem vardır, etrafından dolaşmanız konusunda sizi uyarır, boşu boşuna zaman kaybetmemiş olursunuz.



OTOMATİK KULLAN

Otomatik Kullan (Smart Cast), şampiyon yeteneklerini kullanmanın farklı ve de hızlı bir yoludur. Normalde çoğu yeteneği kullanmak için önce Q-W-E-R tuşlarından birine basmanız, ardından hedefinizin üzerine fareyle tıklamanız gerekir. Otomatik Kullan sayesinde bir yeteneği fare imlecinin bulunduğu yerde tek tuşla kullanabilirsiniz. Sıçra sihirdar büyüsünün kullanımı gibi, fareyle tıklamanıza gerek kalmaz. Bu da özellikle çok hızlı karar vermeniz gereken anlarda zaman kazanmanızı sağlar.

Otomatik Kullan'a alışması biraz zordur, kullandığınız yeteneğin menzilini iyi bilmeniz gerekir. Diğer Seçenekler'den "Otomatik Kullan Menzil Belirteçleri" seçeneğini açarsanız yetenek tuşuna basılı tuttuğunuzda hedef alma grafiği gösterilir ve tuşu bıraktığınız anda yetenek kullanılır. Dilerseniz farenin sağ tuşuna tıklayarak yetenek kullanımını iptal de edebilirsiniz.





Oyun Modları

HERKESE YETECEK KADAR OYUN VAR! - Berkan Cesur

BİR OYUNDAN BEKLENTİNİZ o oyunun ait olduğu türe sadık kalması mıdır sadece? Ya da öncüsü olmak istediği türün klasikleşmiş öğelerini modernleştirmesiyle mi bilinmelidir bir başyapıt? Hiç olmadı, ben böyle sıkıcı konuşmaya devam etmeli miyim sizce?

League of Legends, klasik MOBA deneyimlerinin yanında bundan sıkılan ve arada oyun içerisinde yapacak başka şeyler arayan oyuncuların da seveceği özelliklere sahip. Hem de bunları öyle üvey evlat muamelesi yaparcasına değil, klasik oyun moduna verdiği önemle oyunculara sunduğu için neredeyse ilk defa bir MOBA'da içerik zenginliğinden bahsedebiliyoruz. Şimdilik Sihirdar Vadisi, Sonsuz Uçurum , Kristal Kayalık ve Uğursuz Koruluk haritaları üzerine yapılan bu oyun modları hem casual hem de hardcore oyuncuları rahatlıkla oyun sürekliliğine dâhil edebilecek özelliklere sahip. Yani ister günlük hayatınızdan ayırdığınız kısıtlı vaktinizle League of Legends sularında yüzebilir, isterseniz kafayı takıp dereceli maçlarda uzmanlaşarak profesyonel takımlarda oynayabilirsiniz. Anlayacağınız, oyuna adımınızı attıktan sonra League of Legends'ın hayatınızda ne kadar yer kaplayacağına karar vermeniz mümkün.

KLASİK MOD

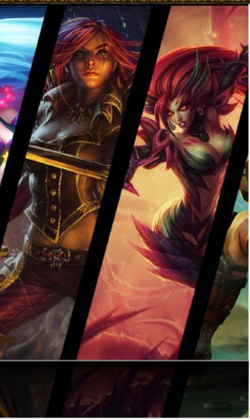
Eğer hâlihazırda League of Legends oyuncusu değilseniz, yeni takıntınıza merhaba deyin. Hayatınızın geri kalanında hatırı sayılır bir süreyi bu mod içerisinde geçirecek olup, yolculuğunuz sırasında kemerlerinizi bağlayarak oynamanız önemle rica olunur (çok ucuza ragequit engellenir). LoL'ün bel kemiği ve tüm oyuncuların daha iyi noktalara gelebilmek için sonsuz çaba sarf ettiği bu klasik oyun metodunda bizleri Sihirdar Vadisi ve Uğursuz Koruluk olmak üzere iki harita karşılıyor. Uğursuz Koruluk haritasının üç kişilik takımlar için, Sihirdar Vadisi'ninse beş kişilik takımlar için olduğunu baştan hatırlatalım. Uğursuz Koruluk, kısa süre önce yayınlanan bir yama sayesinde baştan aşağı yenilendikten sonra tamamen apayrı bir oyun seyrine hâkim bir şekilde huzurlarımıza sunuldu. Yeni harita çok daha farklı ve eğlenceli bir oyun deneyimi sunarken, haritanın taktiksel davranış ihtiyacını da hayli artırdı. Hatta sırf bu haritaya özel League of Legends eşyaları var! 30. seviye olmayan ve bu haritayı hiç beklemeden denemek isteyen oyuncularsa "Özel" modunda kuracakları oyunlar ile merakını giderebilir.

Gelelim adını en çok duyacağınız harita olan Sihirdar Vadisi'ne. Beş kişilik takımlarla karşı takımın merkezini yıkmak oyunun başlıca amacı. Sihirdar Vadisi'nde dereceli maç puanlarınızı etkilemeyecek normal maçları ya da daha büyük bir rekabet arayanlar için dereceli oyunları, ister arkadaşlarınızla isterseniz de rastgele oyuncularla oynayabilirsiniz. Karşınıza hiç tanımadığınız tonlarca rastgele insan getirmesi ile güzel bir dereceli maç öncesi ısınma olabileceğini hatırlatalım. Zaten dereceli maçların sadece 30. seviye oyuncular için geçerli olduğunu düşünürsek, bu modda hayli zaman geçireceğiniz garanti.

NEDİR BU MOD? YENİLİR Mİ, İÇİLİR Mİ?

Bu mod tüm League of Legends oyuncularının, eğer sürekli olarak yapay zekâya karşı oynamak gibi bir sevdaları yoksa en fazla





meşgul oldukları oyun çeşididir. Bu modda şampiyon seçimleriniz karşı takımdan tamamen gizli olup, karşılaşacağınız takımı ilk olarak şampiyon seçiminden hemen sonra gelen yükleme ekranında görebilirsiniz. Dikkat! Bu oyun modunda geçirdiğiniz vakit size oyunda karşılaşılabilecek tüm durum kombinasyonlarını gösterecek ve hiç tanımadığınız şehirlerden hiç tanımadığınız arkadaşlar edinmenize yol açacaktır. Hal böyle olunca orta seviyede kabiliyete sahip bir League of Legends oyuncusunun bile 30. seviyeye ulaşmadan "hangi şampiyon karşısında ne yapılır?" refleksine sahip olması bile olmuyor anlayacağınız.

Bu modun oyuncular arasındaki popülerliği tartışılmaz. Ama her karşılaşmanın rastgele oyunculara sahip olmasının yanında getirdiği sıkıntılar da yadsınamaz elbet. Eğer oyun sıranızı önceden hazırladığınız takımınız ile almıyorsanız, LoL takımınız için geriye kalan dört oyuncuyu rastgele olarak seçecektir. Bu da her duruma hazırlıklı olmanız gerekiyor demek. Saldırı gücü taşıyıcısı olmak için ısrar eden mi ararsınız, ormancılık görevini hiç kimsenin üstlenmediği zamanlar mı görürsünüz, yoksa iki adet destek sınıfını aynı takımda mı bulursunuz meçhul. Ama bu mod sayesinde her durum altında kazanmakta ısrar etmenin ne kadar işe yarar bir arzu olduğunu anlayacaksınız. İdeal dağılım bir üst koridor, bir saldırı gücü taşıyıcısı, bir destek sınıfı, bir orta koridor ve bir ormancı iken üç saldırı gücü taşıyıcısının inat yüzünden aynı koridorda oynamaya çalıştığını gördü bu gözler. Sinirlenmeme maceranızda şimdiden başarılar dilerim.

PEKİ DERECELİ OYUNLAR? BU KESİN İÇİLİR GİBİ AMA?

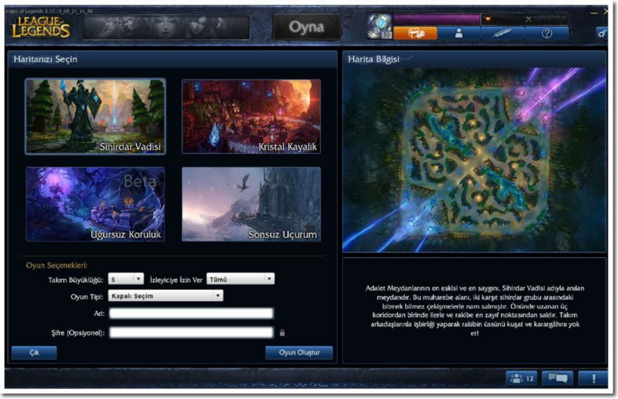
Dereceli oyunlar kazanma/kaybetme oranlarının daha derli toplu ve önem arz ederek not alındığı, normal oyun moduna göre oyuncuların daha dikkatli olduğu ve hata yapma lüksünüzün minimuma indiği ustalar arenası olarak özetlenebilir. Dereceli oyunlara girmek için minimum 30. seviye olmanız ve o haftanın ücretsiz şampiyon rotasyonundakiler hariç en az 16 adet şampiyona sahip olmanız gerek.

Dereceli oyunlar Sihirdar Vadisi ve Uğursuz Koruluk haritaları üzerinde iki kol üzerinden oynanıyor. İlk bahsedeceğimiz oyun kolu olan Tek/Çift dereceli modunda oyuncular bireysel puan kazanırken, ikincisinde sadece takımları ile oyunlara dahil olup takım puanı elde edebiliyor. Tek/Çift dereceli oyunlarda yanınızda oynaması için davet edebileceğiniz tek bir arkadaş kontenjanınız var. Bunu ister değerlendirip iki kişi girebilir, isterseniz de tıpkı normal oyunlardaki gibi sizin derecenize yakın diğer rastgele oyuncular ile karşılaşabilirsiniz.

Unutmadan, dereceli oyunlarda şampiyon seçimleri açık bir şekilde sıralı olarak yapılmakta. Ayrıca her takımın üç şampiyonu seçim ekranından çıkarma hakkı bulunuyor. Durum böyle olduğu için tek bir şampiyona sarılıp sürekli olarak onunla oynamak dereceli oyunlar için başınıza gelebilecek en kötü alışkanlık olabilir. Dereceli oyunlarda başarı sağlamak istiyorsanız en başta tüm görevlerde en azından kendinizi kurtaracak kadar oyun tecrübesine sahip olmanız, sonrasında da şampiyon seçiminde karşı tarafın seçimlerini de dikkate almanız gerekiyor.

İNSAN SEVMİYORSANIZ YAPAY ZEKÂ VAR

League of Legends'da sürekli olarak PvP yapmak zorunda değilsiniz. İster dinlenmek, isterseniz de yeni şampiyonları er meydanına çıkmadan önce denemek için yapay zekâya karşı oyunlar ile alıştırma yapmanız mümkün. Kendi takımınızı tek başınıza temsil edebileceğiniz gibi, takımınızın ta-





mamen botlardan oluşmasını istemiyorsanız yanınıza arkadaşınızı alarak botlara karşı da savaşabilirsiniz. Hatta ben bizzat arkadaşımı düşman belledim, onunla kozlarımı paylaşmak istiyorum diyorsanız "Özel" oyun modu bu sebeple var! Bu modda planlanmış oyunlarınızı şifreli odalarınızda oynayabilir, isterseniz bir iş yeri turnuvası bile düzenleyebilirsiniz!

BİR OYUNA ANAHTAR DELİĞİNDEN BAKMAK

Riot Games'in şahsen en beğendiğim yamalarından biri de oyuna "İzleyici Modu"nu kazandırdığı yama olmuştur. Bu en az oyuncu paneli kadar detaylı arayüz ile, oynanan bir oyunu hiçbir tuşa basmadan elinize patlamış mısırınızı da alıp önemli anları kaçırmadan izleyebilir, gerekirse bunu özel bir maçta hakemlik yapmak için kullanabilirsiniz. Unutmayın ki haksız rekabet ve hileyi engellemek için maçlar naklen değil, gecikmeli olarak izleyiciye iletiliyor. Bu moda geçiş yapmak için arkadaş listenizdeki bir oyuncuya sağ tıklayıp izleyici modunu seçmeniz yeterli.

DOMINION VE ARAM

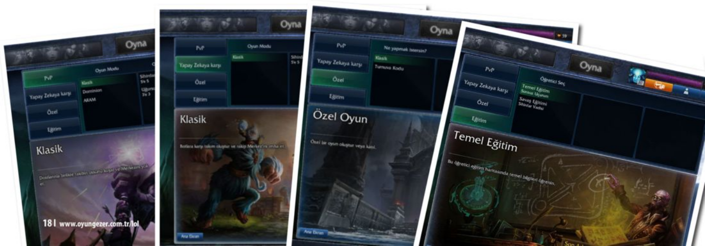
Dominion şu an için Türk sunucusunda PvP modlarında ya da "Özel" oyun bölümünden oynamanız mümkün.

Dominion, gerçekten de daha önce hiçbir MOBA'nın yaptığını hatırlamadığım şekilde oyunu değiştirip, klasik haritadaki neredeyse aynı eşyalar ve aynı şampiyonlar ile yepyeni bir oyun stili sunuyor.

Her takımın 500 ham puan ile başladığı Dominion macerası, beş kontrol noktasının ele geçirilip, karşı takımın puanının bu ele geçirme sayesinde sıfırlanması amacı etrafında oynanmakta. Oyunda asıl amacınızın bu kontrol noktalarını ele geçirmek olduğu düşünülünce, hem karşı takımın şampiyonlarını öldürmek klasik haritadan daha farklı bir hal alıyor hem de alınan şampiyonlar ve öne çıkan eşyalar farklılık gösteriyor.

Bu oyun modundaki haritanın Sihirdar Vadisi'nden daha dar olduğunu düşünürsek aksiyonun sürekliliğini varın siz düşünün. Dominion'da öyle sinsi planlar ve çok fazla düşünerek hareket etmek yok. Ölüm sayısı normal oyun modunun tonlarca fazlası. Özellikle hızlı IP puanı edinmek için güzel bir yöntem olan bu modda oyunlar epey kısa sürüyor. Hele bir takımın güzel organize olup ne yapacağını oyun öncesinden bilmesi, göz açıp kapayıncaya kadar oyun aldırabileceği için "Bu neydi şimdi ya!?" tepkisi vermenize yol açabilir (umarız bunu mutlulukla söyleyen, kazanan takımdasınızdır).

Dominion'da klasik haritadaki gibi 1. seviye ve cep harçlığı olacak kadar altın ile oyuna





başlamıyorsunuz. Her karakter oyunun başında 3. seviye ve 1375 altın ile oyuna dahil oluyor. Mana yenilenme oranından tutun, tecrübe puanı kazanma hızınıza kadar her şey bu modda farklı. Ama tüm bunların yanında şahane bir şey var: Göz açıp kapatıncaya kadar yeniden doğmanız mümkün! Bu özellik neredeyse tüm maçı boyu tüm oyuncuları oyunda tutarken, vurdu kırdının da bir dakika olsun eksik kalmamasını sağlıyor. Oyunda bölge ele geçirmek dışında yaptıklarınızın boşa gittiğini sanmayın! Takımınızdan birini iyileştirmekten tutun bir bölgenin düşman tarafından ele geçirilmesine engel olmaya kadar tüm faydalar skor olarak size geri dönüyor. Ama bunlar bölgelerin sizin safınızda olmasından daha küçük etkilere sahip elbet.

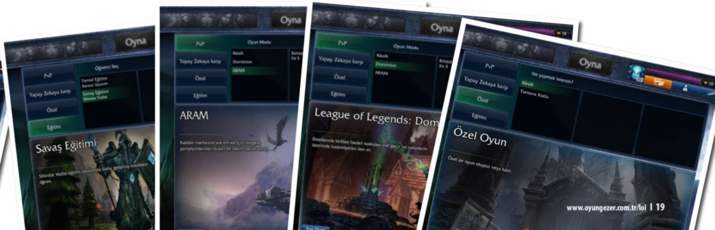
Hakimiyet, dur durak bilmeyen aksiyonu sevenler tarafından zevkle oynanan, değeri az bilinmiş ama yine de kendi oyuncu kitlesini oluşturmuş ilginç bir mod. Oyun dengelerinin klasik moddan çok daha farklı bir biçimde şekillendiği bu modu denemenizde fayda var. Özellikle klasik moddan sıkılanlar ve hızlıca IP kazanmak isteyenler için birebir, bizden söylemesi!

ARAM?

Aklıma her seferinde Gökhan Özen'in özlü bir sözü olan "Aramazsan arama yar, aramazsan arama. Zaten merhem olmazsın sen benim gönül yarama"yı getiren bu ilginç oyun modu özellikle Riot'un düzenlediği fiziksel etkinliklerde baş tacı edilen tam eğlencelik bir mod. "All Random All Mid"in İngilizce kısaltması olan bu mod ("herkes rastgele herkes ortada") tüm oyuncuları sadece orta koridorda rastgele birer şampiyon kullanma zorunluluğu ile kıyasıya çarpıştırıyor. ARAM modunun oynandığı Sonsuz Uçurum haritasında başka koridorlara ya da orman içerisinde dolaşma yetisine sahip olmadığınız için bunları baz alan eşyaları kullanmanız da haliyle yasak. Dişe diş, kana kan ve hurra durumlarının tavan yaptığı bu moda PvP sekmesinden ya da "Özel" oyun bölgesinden erişebilir, klasik haritalarda bol bol karşılaşacağınız "ADAMSAN BARON'A GELİRSİN!!11"cileri özenle davet edebilirsiniz. Yalnız baştan söyleyeyim, bu mod öylesine eğlenceli ve bağımlılık yapıcı ki, arkadaşlarınızı sürekli örgütleyip burada oynamaktan uzun bir süre bilindik modlara geri dönmeniz de olası.

MODLARIN GELECEĞİ

League of Legends gibi bir oyunun en çok üzerinde durması gereken konulardan biri, oyunun heyecanını sürekli canlı tutmak. Tabii bunu şampiyonları sürekli canlı tutarak yapıyorlar zaten ama biz oyuncuları asıl heyecanlandıran konu, yeni tatlar. ARAM ve Dominion bu konuda çok güzel örnekler ama kesinlikle devamı gelecek çalışmalar. Bu konuda şu ana kadar duyurulmuş ve bizi heyecanlandıran en önemli gelişme, One For All modu ile ilgili. İki ayrı takımda, herkesin aynı şampiyonu almasına imkan tanıyan bu moda MOBA oyuncuları zaten pek de yabancı değiller. Özellikle topluluk tarafından da uzun süredir beklenen bu modun ne kadar heyecan uyandıracağını önümüzdeki günlerde daha iyi görebileceğiz.





Aksiyonun Hiç Dinmediği Oyun Modu, ARAM!

ARAM MODUNA DAİR MERAK ETTİĞİNİZ HER ŞEY! - O. Emir Cerrahoğlu

ESKİ MOBA oyuncuları hatırlarlar, zamanında AR (All Random), AP (All Pick), SD (Single Draft) ve daha nice oyun modu geldi geçti bu diyarlardan. ARAM (All Random All Mid) ise bu modlar arasında sanıyorum ki en kalıcı olanıydı. Bunu bir eğlence modu olarak da görebilirsiniz. Özellikle normal oyunlarda aşırı dikkatli olmanın ve strateji geliştirmenin verdiği kafa yorgunluğunu atmak için ARAM birebir. Öncelikle bütün şampiyonlar rastgele seçildiği için, işiniz bir yerde tamamen şansa kalıyor. Bütün oyunun tek koridordan ve katıksız aksiyondan oluşması ise eğlenceyi doruğa çıkartıyor. Bilmediğiniz şampiyonları normal oyunlarda denemeye kalkmak, çoğu zaman diğer oyuncuların size yüklenmesine ve üzerinizde baskı oluşturmasına neden olabiliyor. Böyle durumlarla karşılaşmamak için öğrenmek istediğiniz şampiyonun öncelikle botlara karşı oynanması tavsiye edilir. Ancak botlara karşı oynamak bazı oyunculara keyif vermeyebiliyor. Burada ARAM size alternatif olabilir. ARAM belki size taktiksel anlamda bir beceri vaat etmiyor ama oynadığınız şampiyonu bol bol aksiyonun içerisinde görmeniz, hem şampiyonu daha iyi kavramanızı hem de takım savaşları konusunda daha detaylı bilgi sahibi olmanızı sağlıyor.

BİR KEREDEN BİR ŞEY OLMAZ!

Yukarıda da belirttiğim gibi bu modda şampiyonları rastgele seçiyorsunuz ama her oyunda en fazla iki defaya kadar olmak kaydıyla yeniden şampiyon seçme (repick) şansınız var. Tabii bunu her oyunda kullanamıyorsunuz. Haklarınızı kullandıktan sonra tekrar kullanabilmeniz için bir miktar oyunu, yeniden seçim yapmadan oynamanız gerekiyor. Aslında burada asıl amaç, oyuncuların beğenmedikleri şampiyonlar yüzünden oyundan çıkmalarını önlemek. Zira geçmiş dönemde ARAM moduna sahip olan diğer MOBA'ların en büyük problemlerinden biri buydu. İnsanlar beğenmedikleri şampiyonlara denk geldiklerinde, direkt oyunu terk ediyorlardı ve sıfırdan başlamak zorunda kalıyordunuz. Bu da diğer oyuncular için gereksiz vakit kaybına neden oluyordu.

ARAM diğer oyun modlarıyla kıyaslandığında daha kısa bir oynanış süresine sahip ve harita olarak Sonsuz Uçurum'u kullanıyor. Harita bütün aksiyonun yaşandığı tek bir koridor ve her takım için ikişer kuleden oluşuyor. Kulelerin





ve üslerin birbirine yakın olması da oyun boyunca aralıksız süren bir savaşı bizlere sağlıyor. ARAM modunda da tıpkı Dominion modunda olduğu gibi 3. seviye ve 1375 altın ile başlıyoruz. Bu modda oynarken eşya tercihimizi biraz daha dikkatli yapmamız gerekiyor çünkü üssümüzden bir kere ayrıldığımız zaman, ne can doldurmak ne de eşya almak için ölmediğiniz sürece tekrar geri dönemiyorsunuz. Bu çok da büyük bir problem değil aslında çünkü oyun boyunca bol bol ölüyorsunuz :) Normal oyun modunun aksine bu modda ölmek daha normal karşılanıyor (bu tabii ki sürekli ölüp karşı takımı beslemeniz anlamına gelmiyor). Normal karşılanmaktan kastım, eşya almanız ve canınızı doldurmanız için öyle ya da böyle ölmeniz gerekiyor. Bu modda mühim olan topluca ölmemek. Siz yokken 4 arkadaşınız defansif bir oyunla kuleleri savunabilir ama eğer takım savaşını kaybederseniz, kulelerinizden en az birine veda edebilirsiniz. ARAM'da üsse dönüp can doldurmak gibi bir seçeneğinizin olmadığını söylemiştim ama harita üzerinde belli aralıklarla çıkan ve ufak miktarda can yenilemenize olanak sağlayan güçlendiriciler var. Bunları toplayarak ufak miktarda da olsa canınızı yenileyebiliyorsunuz ama bu noktada dikkatli olmalısınız. Teemo, Caitlyn ve Nidalee gibi şampiyonlar genelde bu noktaları tuzaklarıyla süslüyorlar. Siz az olan canınızı doldurmak için hamle yaptığınızda ise var olan canınızdan olup ölebiliyorsunuz.

NE TARZ ŞAMPİYONLAR SEÇMELİ?

Normal oyunlarda kurduğunuz standart düzen (1 üst koridor, 1 ormancı, 1 destek şampiyonu, 1 orta koridor ve taşıyıcı) ARAM'da ne yazık ki pek de işinize yaramıyor. Zaten karakterler rastgele geldiği için bu kadroyu tutturma şansınız da pek yok ama tabii ki ön plana çıkan bazı roller var. Öncelikle Sona, Soraka ve Taric gibi destek şampiyonları pek de işlevsel olmayacaktır. Her ne kadar normal oyunlarda takım maçlarında gözümüz sürekli destek şampiyonlarını arıyor olsa da bu modda daha çok hasar gücü yüksek taşıyıcılar ya da dayanıklılığıyla takımınızı sırtlayacak tank şampiyonlar ön plana çıkıyor. Özellikle yetenek gücü taşıyıcıları oyunun başında çok ciddi hasarlar verip, takımlarını hızlıca öne geçirebiliyorlar. Oyunların da ortalama 15 – 20 dakika civarında sürdüğünü hesaba katarsak, yetenek gücü taşıyıcılarına büyük iş düşüyor ama takımınızda mutlaka, en az bir tane saldırı gücü taşıyıcısı bulunmasına özen gösterin. Olur da oyun uzarsa sizi saldırı gücü taşıyıcınız kurtaracaktır.
Eşya seçimi yine oynanışa göre değişiklik gösterse de ben agresif bir oyun tarzını tercih ediyorum ama oyun tarzınız ne olursa olsun, eğer bir taşıyıcı karakter ile oynamıyorsanız, can yenilemesi veren eşyaları göz ardı etmeyin. Tabii eliniz altında yetenek ya da saldırı gücü taşıyıcısı bir şampiyon varsa, mümkün olan en yüksek hasarı vermek en önemlisi. Bu durumda da yanınıza bol bol iksir alarak, koridorda daha uzun süre dayanabilirsiniz.
ARAM modu, özellikle direk aksiyona girmek isteyenlerin seveceği ve vazgeçemeyeceği bir mod. Bunun en büyük kanıtı da sanıyorum, oyuna başlarken eşleştirme süresinin bu kadar düşük olması. Bu da bize ne kadar çok oyuncunun sizi pata küte dövmek için sıraya girdiğini gösteriyor :)



Bu sevimli canlının ne olduğunu hala söylemesemde, savaş esnasında gördükçe gülesim gelmiyor da değil hani :)



HARİTALAR

HARİTALARIN HÂKİMİ SİZ OLUN!

- Berkan Cesur

LEAGUE OF LEGENDS maceralarımızın tamamı Runeterra dünyasının Valoran kıtasında geçiyor. Mücadele verdiğimiz dört harita (Sihirdar Vadisi, Uğursuz Koruluk, Kristal Kayalık, Sonsuz Uçurum) var ve bir tanesi (Kristal Kayalık) hariç tüm haritaların amacı aynı: Rakip takımın merkezini yok etmek. Bunu başarmak için de öncelikle kendi merkezimiz ve rakip takımınki arasında uzanan koridorlarda ilerleyip düşman kulelerini sırayla yıkmamız gerekiyor.

Hangi haritada oynuyor olursak olalım, merkezimizin hemen gerisindeki başlangıç platformunda canlanarak oyuna adım atıyoruz. Bu platform (Sonsuz Uçurum haritası hariç) üzerinde durduğunuz sürece canınızı ve mananızı hızla yeniliyor; dolayısıyla çok az canınız/mananız kaldığında riske girmemek için buraya dönüp biraz bekleyebilir ve bu sırada da platformun hemen yanındaki eşya satıcısından alışveriş yapabilirsiniz.

Haritadaki tek düşman, rakip şampiyonlar değil. Merkez'den belirli aralıklarla minyonlar canlanıp rakip takımın merkezine doğru yola çıkıyor ve oyunu kazanmak için bu minik askerlerden mümkün olduğunca çok sayıda öldürüp avantaj sağlamamız gerekiyor. Minyonların haricinde, koridorların arasında kalan ve rehber boyunca orman olarak adlandıracağımız alanlarda yaşayan canavarlar var. Doğal yaşamın bir parçası diyebileceğimiz bu canavarların, minyonların aksine herhangi bir takıma bağlılığı bulunmuyor. Bazıları daha oyunun başında bile tek bir şampiyon tarafından öldürülebilirken, bazılarını öldürmek için iyice güçlenip takım halinde saldırmanız gerekiyor. Bu güçlü canavarları öldürdüğünüzde kendinize veya tüm takımınıza altın ve ek özellikler kazandırıyorsunuz. Tüm canavarlar, öldükten belirli bir süre sonra tekrar diriliyor.

TEHLİKENİN FARKINDA MISINIZ?

League of Legends'ta kazanmak istiyorsanız oynadığınız haritaya hâkim, haritadaki düşman hareketlerinin farkında olmalısınız. Bu amaçla faydalanacağınız yegâne şeyse oyun sırasında ekranın sağ alt köşesinde gördüğünüz minik harita. Koridorlarda ilerleyen yeşil ve kırmızı noktalar minyonları ifade ediyor. Haritayı okurken asıl dikkat etmeniz gereken şeyse karanlık bölgeler.

Haritada karanlıkta kalan bölgeler görüş alanınızın dışında demektir. Bu bölgelere totem dikerek görüş alanınızı genişletebilir, düşman şampiyonlar nerede dolaşıyor öğrenebilirsiniz. Yerleştirilen her totem etrafındaki alana dair kısa süreli görüş sağlar. Burada tek istisna Görüş Totemi'dir. Görüş Totemi, 5 cana sahip, görünür bir totemdir ve düşman tarafından yok edilene kadar etkisini sürdürür. Bazı şampiyonların yeteneklerinin yanı sıra (örneğin Teemo'nun mantarı), Duru Görü sihirdar büyüsü de haritanın bir bölümünü görünür kılar. Bunun dışında 7. Eşya slotu olan Ziynetler ile de çeşitli totemleri koyabilir ya da kısa süreli görüş avantajı sağlayan özellikler kullanabilirsiniz.

Totemlerin öncelikli amacı baskınlardan korunmak olsa da önemli noktaların (örneğin Sihirdar Vadisi'ndeki Baron bölgesi) kontrol altında tutulması adına da çok faydalıdır. Ayrıca Jax, Katarina ve Lee Sin gibi bazı şampiyonlar yetenekleri sayesinde totemlerin üzerine atlayarak daha hızlı kaçıp kovalayabilir. Unutmayın: Totemler hem kendi hayatınızı hem de takım arkadaşlarınızınkini kurtarabilir. Ne kadar az ölürseniz kazanma şansınız o kadar yüksek olur.

Haritalarda görüş alanınız içinde olsa dahi dikkat etmeniz gereken bir diğer öğeyse çalılardır. Bir çalının içini, o çalının içinde size görüş sağlayan bir şey (dost şampiyon, minyon, totem, vb.) olmadığı sürece göremezsiniz. Bu yüzden totemleri genellikle çalıların içine dikmeye, içinde totem olmayan çalılara körlemesine girmemeye dikkat etmelisiniz.





Sihirdar Vadisi

LEAGUE OF LEGENDS'I League of Legends yapan harita, MOBA oyun türünün bir numarası karşınızda duruyor. Oyundaki ilk ve en sevilen bu Adalet Meydanı, oyun turnuvalarındaki rekabet amaçlı karşılaşmalarda da ilk tercih olarak karşımıza çıkıyor.

Oyundaki en büyük savaş alanı olan Sihirdar Vadisi (Summoner's Rift), iki takımın merkezi arasında uzanan üç koridor ve bu koridorlar arasında yer alan ormandan oluşur. Her koridor üçer kule ve birer inhibitör, merkezlerse ikişer kuleyle korunur. Ormanlık alanda ve haritayı ortadan ikiye bölen nehirde, şampiyonlara faydalı güçlendirmeler veren canavarlar yer alır.

Sihirdar Vadisi'nin iki yarısı (birkaç özel nokta haricinde) birbirinin yansımasıdır, yani harita her iki takım için de (Baron ve Dragon'un yerlerini saymazsak) simetrik bir yapıdadır. Aksiyon genellikle koridordaki rakiple yapılan düellolarla başlar ve oyunun sonlarına doğru büyük çaplı, destansı takım çatışmalarına dönüşür. Rakip takımın merkezini yıktığınız anda, zafer sizindir!

KULELER VE BÖLGE KONTROLÜ

Sihirdar Vadisi'nde oynarken koridorlardaki kulelere dair bilmeniz gereken birkaç önemli detay var:

- Düşman merkezine giden yoldaki kuleleri sırayla, dıştan içe doğru yıkmalısınız. Bir koridorda en dıştaki kuleyi yıkmadan içtekilere saldıramaz, hedef dahi alamazsınız. Tabii bu, kuleleri üçer üçer yıkmanız gerektiği anlamına gelmiyor. Bu sistem her koridor için birbirinden bağımsız işliyor.
- Siz kuleleri yıktıkça içteki kulelerin can ve hasar değeri artar. Fakat sadece en içteki, merkezi koruyan kulelerin can yenileme özelliği vardır.
- Kuleler hedef seçerken belirli bir sırayı izler. Önce şampiyon yeteneğiyle oluşturulmuş tuzak ve yaratıkları (örn. Annie'nin Tibbers'ını) hedef alır, yoksa en yakındaki minyona saldırır, minyon da yoksa sıra şampiyonlara gelir. Minyonlar arasında da en güçlüden en zayıfa doğru bir sıra izlenir.
- Bir düşman kulesinin altında bir rakip şampiyona saldırırsanız, etrafta dost minyonlar olsa dahi kule hedef değiştirir ve size saldırmaya başlar, siz menzilinden çıkana ya da ölene kadar da saldırmaya devam eder. Bu durum sadece otomatik saldırı ve tek kullanımlık büyüler için geçerli değildir. Örneğin Tutuştur sihirdar büyüsünü ya da benzer şekilde zamana bağlı hasar veren bir yetenek kullandığınızda da aynı şekilde kule sizi hedef alır.
- Bir kulenin arka arkaya yaptığı saldırılar size giderek daha fazla hasar (%105, %125, %150...) verir. Bu yüzden -çok dayanıklı bir tank olmadığınız sürece- art arda iki-üç vuruştan fazla yememeye özen göstermelisiniz.

Oyundaki kuleler etrafını korumakla birlikte bölge kontrolü de sağlar. Orta koridordaki kuleyi yıkmak harita kontrolünde üstünlüğü size kazandırır; üst koridordaki kuleler rakip takımı Ejderha'dan, alt koridordakilerse Baron'dan uzaklaştırır. Örneğin alt koridordaki bütün kuleleri yıkılan takım inhibitörünü savunmak için en az bir oyuncusunu orada bırakmak durumunda kalır ve büyük bir minyon dalgasıyla karşılaştıkları vakit rakip bu fırsatı değerlendirip Baron'u öldürebilir.

Kuleler yıkılmış olsun ya da olmasın, harita kontrolünü elde tutmak için etrafa totem dikmeyi asla unutmayın. Totemlerin öncelikli amacı baskınlardan korunmak olduğu için, düşman ormancısının baskına gelebileceği her türlü yola totem dikebilirsiniz. Tam konum oynadığınız koridora ve tarafa göre değişse de genel olarak nehirden gelen yol ve çalıların her biri potansiyel tehlikedir, totem ile korunmalıdır. Asla unutmamanız gereken şey, eğer ciddi bir oyun oynuyorsanız, takımınızdaki





istisnasız herkesin totem satın alması gerektiğidir. Elbette kimin daha çok totem alacağı oynadığı role göre (en çok , en az taşıyıcı şeklinde) değişir.

ORMAN

Sihirdar Vadisi'ndeki üç koridor arasında yer alan ormanlık alanlarda birkaç canavar kampı ve ikişer adet güçlü canavar bulunur. Büyük Kertenkele, normal saldırılarının rakibi yavaşlatmasına ve zaman içinde hasar vermesine neden olan kırmızı güçlendirme verir. Fiziksel hasar veren şampiyonlar için çok faydalı olan bu güçlendirme, baskınlar sırasında da rakibi yavaşlatma özelliğiyle başarı şansınızı artırır. Antik Golem ise bekleme sürelerini azaltan ve şampiyonunun hızla mana geri kazanmasını sağlayan mavi güçlendirme ile donatılmıştır. Özellikle orta koridorda oynayan ve mana ihtiyacı yüksek olan büyücüler için olmazsa olmazlardandır. Ormancılar, oyunun en başı hariç, Antik Golem Sorgucu'nu genellikle hep yetenek gücü taşıyıcılarına verir.

EFSANE



En eski ve saygın Adalet Meydanı, Sihirdar Vadisi adıyla anılan meydandır. Vadi; Freljord, Yılan Nehri ve Demirdiken Dağlarının arasındaki ücra bir ormanda yer alır. Sihirdar Vadisi, Valoran'da büyü enerjisinin bu kadar yoğunlaştığı nadir yerlerden biridir ve bu sayede, büyüyle uğraşanlar için bulunmaz bir nimet niteliğindedir. Vadi›nin bulunduğu orman, tarih boyunca *Runeterra'nın sayısız Rün Savaşı'na mekân olmuştur. Günümüzdeyse, bu savaş meydanı, gözü yükseklerde olan sihirdarların kendilerini en iyi kanıtlayabildikleri yer haline gelmiştir. Vadi aynı zamanda, League of Legends kurulduğundan bu yana Valoran'ın en önemli siyasi kararlarının verildiği savaş meydanı olma özelliğini de taşımaktadır.*

EJDERHA

Tarafsız bölgede, koridorları birbirine bağlayan nehrin alt kısmında, Kertenkele ve Golem'den çok daha güçlü bir canavar bulunur. Yeterince güçlendiğiniz takdirde Ejderha'yı tek başınıza da öldürebilirsiniz, ama grup halinde saldırmak genellikle daha iyi sonuç verir. Hatta, karşılaşmalarda üst koridorda değil de alt koridorda iki şampiyonun bulunması da bu yüzdendir.

Ejderha'ya saldırmadan önce yanına bir Görüş Totemi atıp varsa etraftaki düşman totemlerini temizlemek iyi bir fikirdir. Böylelikle Ejderha, rakip takımın görüş alanından çıkar. Ejderha'nın saldırdığı şampiyonun saldırı hızı %20 düşer ve zamana bağlı hasar alır. Fakat öldürdüğünüz zaman ödülü de büyüktür: Takımınızın her üyesi fazladan 190 altın kazanır ki bu da neredeyse şampiyon katletmekle ya da kişi başı 10 minyon öldürmekle eşdeğerdir.

Ejderha, öldükten 6 dakika sonra yeniden canlanır.

BARON NASHOR

İşte karşınızda, oyundaki en güçlü tarafsız canavar! Oyunun ortalarından itibaren takım halinde öldürülebilse de, 18. seviyeye ulaşıp tüm eşyalarınızı tamamlayana kadar tek başınıza öldürmeniz neredeyse imkânsız; denemeyin bile.

Üst koridor yakınlarındaki nehirde yaşayan Baron'un saldırı ve savunma değerleri gayet yüksek olduğu gibi, hiçbir kalabalık kontrolü büyüsünden (yavaşlatma, sersemletme, vb.) etkilenmiyor. Üstüne üstlük, saldırı gücünüzü %50 düşüren ya da sizi bir süreliğine etkisiz hale getiren özel yetenekleri var. Altınızda yeşil bir birikinti belirirse hemen konumunuzu değiştirin, zira bu sizi havaya fırlatan özel saldırısının işaretçisi.

Baron da diğer tarafsız canavarlar gibi en yakın hedefe saldırdığı için, takım halinde saldırırken en dayanıklı şampiyonun en yakınına girip hasarı üzerine çekmesi gerekir. Fakat Baron'un art arda yaptığı saldırıların hasarı katlanarak artar. Eğer canınız çok azalırsa, biraz uzaklaşıp hedefi bir takım arkadaşınıza devredebilirsiniz. Unutmayın ki Baron öldürürken düşman takıma az canla yakalanmak hiç iyi bir fikir değildir. Eğer dezavantajlı olduğunuzu düşünüyorsanız Baron'un saldırı menzilinden hemen çıkın ve olası bir takım savaşından (ya da olası bir faciadan) uzaklaşın.

Alınan bu büyük riskin getirisi de büyük tabii: Baron Nashor'u öldürdüğünüzde takımınızdaki her oyuncu 900 deneyim puanı, 300 altın ve özel bir güçlendirme kazanır. Bu güçlendirme hem can ve mana yenilemeyi hızlandırır hem de çok miktarda fazladan saldırı ve yetenek gücü verir. Özelikle uzun süreli takım savaşlarında bu, ciddi bir fark yaratır. Bu noktada bilmeniz gereken önemli bir detay, güçlendirmenin yalnızca Baron öldürüldüğü an hayatta olan takım arkadaşlarınıza verildiğidir. O sırada ölü olan dostlarınız güçlendirmeden faydalanamadığı gibi, sizi öldüren düşman şampiyonlar da güçlendirmeyi sizden çalamaz. Fakat, siz güç bela Baron'u öldürmek üzereyken tek bir düşman şampiyon araya girip son vuruşu yaparak ödülleri çalabilir. Çarp sihirdar büyüsünün yanı sıra uzun menzilli yetenekleri olan bazı şampiyonlar da (bkz. Draven, Ezreal, Jayce, Lux...) son vuruşu yapmak için kulanılabilir, aklınızda olsun.

Baron Nashor, öldükten 7 dakika sonra yeniden canlanır.

DOĞRU ZAMANLAMA



01:30 – Minyonlar harekete geçer
01:55 - Ormandaki tarafsız canavarlar belirir.
02:30 - Ejderha belirir.
15:00 - Baron Nashor belirir.
20:00 - Bu dakikadan itibaren teslim olabilirsiniz.



Uğursuz Korkuluk

OYNANIŞ BAKIMINDAN Sihirdar Vadisi'yle benzerlik gösteren Uğursuz Koruluk (Twisted Treeline) üçe üç karşılaşmalara olanak tanıyan, karanlık bir atmosfere sahip bir harita. Boyut olarak Sihirdar Vadisi'nden küçük olmakla birlikte merkezler arasında üç yerine iki koridor ve her koridorda ikişer kule barındırıyor. Ayrıca oyuncular Uğursuz Koruluk'a normalden daha fazla altınla başladığı için eşya alım seçenekleri de daha fazla oluyor. Karşılaşmalar dolayısıyla daha kısa sürüyor, fakat eğlence yerli yerinde duruyor. Hedefimizse aynı: Karşı takımın üssüne girip merkezini yok etmek.

Üç şampiyonu iki koridora nasıl dağıtacağız? Genel tercih, üst koridora bir, alt koridora iki şampiyon göndermektir. Böylelikle üst koridordaki oyuncu iyice gelişip diğerlerini taşıyabilir. Fakat Uğursuz Koruluk'taki koridor aşaması Sihirdar Vadisi'nden daha kısa sürer; koridorlar arası mesafe de kısa olduğu için takım arkadaşlarınızla anlaşıp sürekli baskına gitmek iyi bir fikirdir. Alternatif olarak oyunculardan biri ormancı olarak da oynayabilir, fakat baştan buna göre bir şampiyon seçmesi gerekir. Bu durumda ormancı sık sık baskına gider ve iki koridorun da yardımına koşar.

TARAFSIZ BÖLGE

Uğursuz Koruluk'taki iki koridorun arasında, haritanın merkezinde tek bir ormanlık bölge yer alıyor. Bu ormandaki giriş ve çıkışların sayısı az olsa da konum itibarıyla sizi baskın yapmaya, ormanda saldırgan oynamaya teşvik eder. Bu haritada totem de kullanılamadığı için rakiplerinizi pusuya düşürmek, kaçarmış gibi yapıp onları hazırlıksız yakalamak gayet kolaydır.

Totem demişken; totem benzeri yetenekleri olan şampiyonlar Uğursuz Koruluk'ta takımına avantaj sağlar. Caitlyn, Heimerdinger, Maokai, Nidalee, Shaco, Teemo ve Zyra gibi şampiyonlar özel yeteneklerini totem gibi kullanabilir. Alternatif olarak Hextech Tarayıcı adlı bu haritaya özel eşya da belirli bir alana görüş sağlar; etkisi sadece 10 saniye sürse de faydalıdır ve hayatınızı kurtarabilir.

Haritanın en üst kısmındaki açıklık, Zehirçene'nin yuvasıdır. Uğursuz Koruluk'un en güçlü tarafsız canavarı olan bu devasa, hortlamış örümcek; Baron Nashor ile yarışamasa da gayet kuvvetlidir. Özellikle art arda vuruşları ve ağ atma yeteneği can sıkar. Zehirçene'yi yendiğinizde tüm takımınıza altınla beraber fazladan saldırı hızı, bekleme süresinde azalma, can ve mana yenilenmesinde hızlanma katan bir güçlendirici kazandırmış olursunuz. Zehirçene, öldükten 5 dakika sonra yeniden dirilir.

SUNAKLAR

Uğursuz Koruluk'un ormanında, onları kontrol eden takıma özellik artıları veren iki sunak bulunur. Bir sunağı ele geçirmek için bir süre üzerinde beklemeniz yeterlidir ve üzerinde bekleyen dost şampiyonların sayısı ne kadar fazlaysa bu süre o kadar kısalır. Ele geçirilen bir sunak 90 saniyeliğine kilitlenir, rakip oyuncuların kontrolüne giremez. Eğer sunağı ele geçirir geçirmez kaçmak istiyorsanız sunağın üzerine çıktıktan hemen sonra başlangıç platformuna dönüş büyünüzü etkinleştirebilirsiniz.

Bir sunağı ele geçirdiğinizde, takımınızdaki herkes her minyon öldürüşünde fazladan +3 altın kazanır. İkisini birden ele geçirmekse saldırı ve yetenek güçlerine %10 artı verir. Son olarak, özel oyun modunda haritanın tam ortasındaki kırmızı artıyı aldığınızda canınızı yenileyip kısa süreliğine ek hareket hızı kazanabilirsiniz.



DOĞRU ZAMANLAMA



01:15 - Minyonlar harekete geçer.
01:40 - Ormandaki tarafsız canavarlar belirir.
03:00 - Sunaklar açılır.
10:00 - Zehirçene belirir.
15:00 - Bu dakikadan itibaren teslim olabilirsiniz.



SONSUZ UÇURUM

ESKİ ADIYLA CESARET ARENASI (Proving Grounds), yeni ismiyle Sonsuz Uçurum (Howling Abyss), halk arasındaki deyimiyle Katliam Köprüsü (Murder Bridge), ya da kısaca en sevdiğimiz oyun modu: ARAM! Herkesin rastgele bir şampiyon alıp orta koridorda birbirine girdiği oyun modu o kadar tuttu ki Riot ilk önce sadece eğitim görevinde kullanılan Cesaret Arenası haritasını özel karşılaşmalara açtı, sonra da bu haritayı baştan aşağı elden geçirip detaylandırarak Sonsuz Uçurum ile yeniledi. Bir topluluk hareketi olarak başlayan ARAM, çabucak League of Legends'ın en popüler modlardan biri haline geldi.

Sonsuz Uçurum'daki hedefimiz yine düşman merkezini yıkmak olsa da her şey basite indirgenmiş durumda: Haritada sadece bir adet koridor var, her koridorda ikişer kule ile birer inhibitör, ve merkezleri koruyan ikişer kule daha var. Tarafsız bölge yok, orman olmadığı için orman canavarları yok, başlangıç platformuna dönüp can yenilemek yok, ölmeden alışveriş yapmak yok... Kısacası ölmek var, dönmek yok!

BAŞLANGIÇ

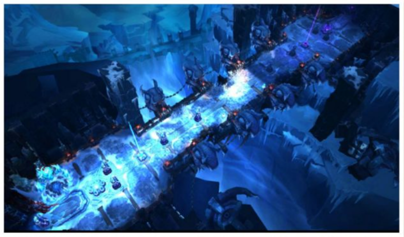
Sonsuz Uçurum'a diğer haritalardan farklı olarak tüm şampiyonlar 3. seviyede başlıyor. Diğer bir deyişle daha oyuna başlar başlamaz üç yeteneğinizi birden açma, ya da içlerinden birini daha fazla güçlendirme şansına sahipsiniz. Benzer şekilde başlangıçta sahip olduğunuz altın miktarı da fazla; böylelikle daha en baştan sağlam bir-iki eşya ve bir sürü iksir depolayabiliyorsunuz.

Az önce de söyledik; Sonsuz Uçurum'daki başlangıç platformu diğer haritalardan biraz farklı çalışıyor. Öncelikle, üzerinde beklediğinizde canınızı ve mananızı yenilemiyor. Başlangıç platformuna dönüp iyileşmek mümkün olmadığı için can ve mana yenileyen eşyalar diğer haritalara göre daha çok önem kazanıyor. İyi haber şu ki haritadaki köprünün iki kenarında boylu boyunca dizilmiş can yadigârları bulunuyor. Bu yadigârları topladığınızda kısa süreliğine can ve mana değerleriniz iyileşiyor. Can yadigârlarını toplamak, düşmanın elinden çalmak bu haritadaki stratejilerin önemli bir parçası.

Başlangıç platformundaki bir diğer farksa eşya satın alma süreci. Sonsuz Uçurum'da sadece oyunun en başında ve ilerleyen dakikalarda öldükten sonra alışveriş yapabilirsiniz. Diğer bir deyişle geri dönüş büyüsünü kullanıp alışveriş yapmak mümkün değil. Bazı oyuncular sırf çok para biriktirdikleri ve eşya satın almak istedikleri için intihar etme yolunu seçer; fakat böyle bir durumda bunun size gerçekten avantaj sağlayıp sağlamayacağını iyi hesaplamanız gerekir. Üstelik, bilerek ölmek diğer oyuncular tarafından çok hoş karşılanan bir durum değildir.

İNHİBİTÖR

Uzun menzilli yetenekleri olan şampiyonlar özellikle oyunun başlarında daha avantajlıdır, çünkü hasar almadan karşı tarafa hasar verebilir. Fakat her halükarda, haritada tek bir koridor olduğu için, takımınızın tek inhibitörü büyük önem taşıyor. Bildiğiniz üzere bir inhibitör havaya uçtuğunda, karşı takım her minyon dalgasında bir süper minyon çıkarmaya başlıyor. İlerleyebileceğiniz ya da şampiyonunuzu geliştirebileceğiniz alternatif bir yol bulunmadığı için düşman şampiyonlarının yanında bir de güçlü minyonlarla uğraşmak işleri iyice zora sokabilir. Uzun lafın kısası, inhibitörünüzü canınız pahasına savun.



Tek koridorda kıyasıya mücadele sunan Sonsuz Uçurum haritası etkileyici görselliğinin ve Freljord Savaş Borusu gibi bu haritaya özel eşyaların yanı sıra birçok sürprizi de içinde barındırıyor. Siz siz olun, özellikle Greyor ve Lyte'ın konuşmalarını iyi dinleyin.



KRİSTAL KAYALIK

DİĞERLERİ KADAR POPÜLER olmasa da Dominion moduyla bambaşka bir oyun deneyimi sunan, keyifli bir harita Kristal Kayalık (Crystal Scar). Beşer şampiyondan oluşan takımlar Klasik oyun modunun aksine burada doğrudan birbirinin merkezini yıkmak için değil, bir dizi dominion noktasını ele geçirmek ve mümkün olduğunca elinde tutmak için yarışıyor. İki takımın da merkezi oyuna 500 can ile başlıyor, karşı takımdan daha fazla sayıda nokta ele geçirdiğinizde düşmanın merkezi can kaybetmeye başlıyor, kim karşı takımın merkezini sıfır cana ilk düşürürse o oyunu kazanıyor.

Kristal Kayalık'ta ilk 1 dakika 20 saniye boyunca başlangıç platformundan ayrılamıyorsunuz, dolayısıyla maç başlamadan pusu kurmak ya da erken bir katliam almak gibi bir şansınız yok. Fakat, Sonsuz Uçurum'da olduğu gibi oyuna 3. seviyede başlıyorsunuz ve yine başlangıçta elinizde bol miktarda altın var.

Oyun başlar başlamaz yüksek tempolu bir mücadele sizi bekliyor. Kristal Kayalık'ın çok hızlı bir oynanışı var ve bu yüzden sizin de hızlı kararlar vermeniz gerekiyor. Neyse ki başlangıç platformuna dönüş büyüsü de kısa sürüyor ve orada satın alabileceğiniz değişik eşyalar sizi bekliyor.

DOMINION

Kristal Kayalık'ın temel oyun mekaniği dominion noktalarını ele geçirmek. Beş adet dominion noktasından birini (saat yönünde sayacak olursak: Değirmen, Maden, Mezarlık, Taş Ocağı, Rafineri) ele geçirmek için üzerine tıklayıp bir süre ona odaklanmanız gerekiyor. Hareket eder, saldırıya uğrar ya da bir yeteneğinizi kullanırsanız ele geçirme işlemi de sona erer.

Siz dominion noktalarını ele geçirirken rakip takımın eli de armut toplamıyor tabii. Saldırıya geçebilecekleri gibi önceden ele geçirdikleri bir noktayı koruyor da olabilirler. Bir sonraki hedefinizi buna göre belirlemelisiniz. İyi savunulan noktaları es geçip, kolay alınabilecek noktalara yönelmek genellikle daha iyi bir fikirdir. Tek başınıza dolaşmaktansa yanınızda sizi koruyacak en az bir takım arkadaşıyla gitmek akıllıca olacaktır. Savunmasız rakip noktalarına hızla ulaşmak için haritadaki hız sunaklarından faydalanabilirsiniz.

Kristal Kayalık'ta zaman ilerledikçe takımınıza belirli bir noktayı rakip takımdan önce ele geçirmenizi gerektiren bazı görevler verilebilir. Bu görevleri başarıyla yerine getirdiğinizde takımınıza bir güçlendirme kazandırmış olursunuz. Haritada güçlü canavarlar olmasa da bu görevleri tamamlamak en az onları öldürmek kadar önemli.

TARAFSIZ BÖLGE

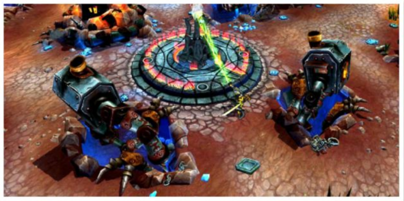
Dominion noktalarının bulunduğu çemberin iç kısmında büyük bir tarafsız bölge bulunuyor. Bu bölgede diğer haritalardaki gibi tarafsız canavarlar olmasa da, stratejik önem taşıyan bazı noktalar var.

Can Yadigârları: Tarafsız bölgenin çevresi boyunca dizilmiş bu yadigârları aldığınızda can ve mana değerlerinizin bir kısmı anında yenilenir ve ayrıca puan kazanırsınız.

Hız Sunakları: Can yadigârlarına göre sayıca daha az olan bu sunaklar, üzerinden geçtiğinizde hareket hızınızı kayda değer ölçüde artırır. Haritada bir noktadan diğerine giderken yolunuzun üstündeki hız sunaklarından mutlaka faydalanın. Ne kadar hızlı düşünür ve hızlı hareket ederseniz, kazanma şansınız o kadar artar.

Fırtına Kalkanı: Haritanın tam orta noktasında, her iki takım için ayrı ve yan yana iki adet güçlendirici bulunuyor. Bu güçlendiriciyi almak için dominion noktalarında olduğu gibi bir süre üzerinde odaklanmanız gerekir ve aldığınızda iki özel güç kazanmış olursunuz. Bunların ilki olan Kalkan, size 250 can değerinde kalkan verir ve 10 saniye boyunca hasar almazsanız etkisi yenilenir. İkinci güç olan Şimşek'in ise normal saldırılarınızı ve yeteneklerinizi kullandıkça birden fazla rakibe sıçrayıp hasar veren bir etkisi vardır.

Kristal Kayalık'la ilgili anlatacaklarımız burada sona eriyor ve gerisi sizin çabalarınıza, edineceğiniz tecrübelere kalıyor. Vereceğimiz son tavsiye, en önemlisi olsun: Ne yaparsanız yapın, bunun bir takım oyunu olduğunu unutmayın. ***-Eren Okka***





Şampiyon Seçimi

Şampiyonlardan Şampiyon Beğenin - Eren Okka

EFSANELER LİGİ'Nİ ve genel olarak MOBA oyun türünü bu kadar heyecan verici kılan en önemli ayrıntı şampiyonlar olsa gerek. Klasik bir strateji oyununda olduğu gibi sıradan birimleri yönetmek yerine, her biri kendi öykülerine sahip şampiyonların suretine bürünüyoruz burada.

Oyundaki yüzü aşkın şampiyon hem saldırı ve savunma güçleri hem de diğer yetenekleri bakımından birbirinden ayrılıyor. Kimi o kadar dayanıklı ki indirmek için birkaç kişi birleşip saldırmanız gerekiyor. Kimi düşük sağlık ve savunma değerlerine rağmen bu açığını olağanüstü hasar gücüyle kapatıyor. Bazıları takım arkadaşlarına destek olmakta ustalaşırken, bazılarını başlangıçta azıcık beslediniz mi kartopu gibi büyüyüp güçleniveriyor... Şampiyonlarımızı işte bu tür özelliklere göre sınıflandırıyoruz.

Şampiyonlar birden fazla sınıfa dâhil olabildiği gibi, seçtiğimiz şampiyonla takımımızı zafere ulaştıracak görevlerden birini de üstlenmemiz gerekiyor. Görev ya da rol dediğimiz kavram, hangi tür eşyaları satın alacağımız, eşya satın almak için ihtiyaç duyduğumuz geliri ne şekilde elde edeceğimiz, haritanın hangi bölgesinde avlanacağımız, kendi bölgemizden hangi sıklıkla ayrılacağımız ve oyun boyuncaki önceliklerimiz demek.

Bu yazıda ilk olarak sınıflara bir göz gezdirecek, ardından bu sınıfları oyundaki rolleriyle eşleştirecek ve son olarak da oyundaki ideal seçimlerin neden diğerlerine göre daha avantajlı olduğunu anlamaya çalışacağız. Sınıflardan başlıyoruz.

Büyücü:

Büyücüler (mage) yetenek gücü veya destek kabiliyetleri üzerine yoğunlaşan şampiyonlardır. Saniyeler içerisinde rakiplerine çok yüksek hasar verebilir, zamana bağlı hasar veren büyüler yapabilir, tek bir hedef yerine belirli bir alan üzerinde etki gösteren büyüleriyle takım savaşlarının kaderini belirleyebilirler. Birkaç istisna (Kennen, Rumble, Vladimir) dışında hepsi mana gücüne bağımlıdır, dolayısıyla mana ve mana yenilenmesi veren eşyalardan sıkça faydalanır, fırsat buldukça Antik Golem Sorgucu'nu (mavi güçlendirme) alırlar. Genellikle sağlıkları ve savunma güçleri zayıf, hareket kabiliyetleri ve kaçış olanakları sınırlı olduğundan, hayatta kalabilmek için takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar. Büyü yaparken hedefi tutturmak özel beceri istediğinden oynaması diğer şampiyonlara göre kısmen daha zordur.

Dövüşçü:

Dövüşçü (fighter) şampiyonlar saldırı ve savunma gücü arasında bir denge kurmuştur. Uzun süre hayatta kalabilecek şekilde (off-tank) yapılandırılabildikleri için takım dövüşlerini başlatabilir ve hasarı kendi üzerine çekerek dayanıksız takım arkadaş-



Oyunun başından itibaren 10 adet şampiyonu ücretsiz deneyebilirsiniz. Bu liste her hafta yenileniyor.

larını koruyabilirler. Tanklardan farklı olarak, suikastçılar ve taşıyıcılar kadar hızlı olmasa da, yüksek hasar üretebilirler.

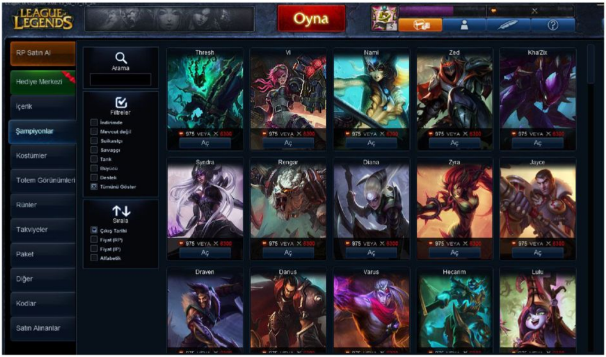
Suikastçı:
Pusu kurmakta, rakiplerini kovalamakta ve hızla öldürmekte ustalaşan şampiyonlara suikastçı (assassin) denir. Düşmanlarının kaçmasını güçleştiren yeteneklerle donatılmışlardır. Bazıları görünmez olabilir ve hatta haritanın uzak bir bölgesine ışınlanabilir. Verdikleri hasar saldırı gücüne (AD) veya yetenek gücüne (AP) dayalı olabilir, ancak her halükarda kısa sürede yüksek hasar vermelerini sağlayan eşyalara odaklanırlar. Savunma güçleri dövüşçülere ve tanklara göre zayıf olduğundan takım savaşlarının ortasına dalmak yerine sinsi davranır, büyücüler ve taşıyıcılar gibi dayanıksız düşmanları hedef alır ve doğru zamanlamayla işlerini bitirirler. Bir suikastçıyla oynarken oyunun başından itibaren zaman zaman haritada gezinip diğer koridorlardaki düşmanlara saldırmak mantıklıdır.

Tank:
Tanklar adından da anlaşılacağı üzere son derece dayanıklı şampiyonlardır. Sağlık ve zırh değerleri, büyü dirençleri çok yüksektir. Buna karşılık verdikleri hasar az olduğundan tek başlarına diğer şampiyonları öldürmeleri çoğu zaman mümkün değildir. Yetenekleri de bu doğrultuda düşmanları öldürmek yerine zayıflatmak ya da kısa süreliğine devre dışı bırakmak üzerine kuruludur. Grup halinde ilerlerken en ön safta yer alan ve takım dövüşlerini başlatan tankların düşman hasarını kendi üzerine çekmesi, rakiplerini etkisiz bırakması, müttefiklerini koruması beklenir. Hayatta kalmak herkes için öncelik taşısa da bir tank gerektiğinde takım arkadaşlarını kurtarmak adına kendisini feda edebilir.

Nişancı:
Tankların tam aksine, nişancıların (carry) düşük savunma ve yüksek saldırı güçleri vardır. Çoğu nişancı, otomatik saldırı hasarını veya hızını artıran aktif ya da pasif yeteneklere sahiptir. Özellikle oyunun ilerleyen safhalarında inanılmaz etkilidirler; yeterince güçlendikleri takdirde takımlarını neredeyse tek başına zafere taşıyabilirler ki "nişancı" ismi de buradan gelir. Takım savaşları sırasında karşı tarafa mümkün olduğunca çok hasar vermeye odaklanırlar. Düşük savunma güçleri nedeniyle her iki taraf için de öncelikli hedef olarak seçilirler, dolayısıyla dövüşçülerin ve tankların korumasına ihtiyaç duyarlar.

Efsaneler Ligi'ndeki birincil sınıflar bu kadar, fakat şampiyonları birkaç ayrı kategori altında daha toplamak mümkün.

Yanlış anlaşılmaya mahal vermemek adına bir noktayı açıklığa kavuşturmakta fayda var: Devasa çevrim içi oyunlardan alıştığımız üzere karakter gelişimi sırasında seçtiğimiz sınıflarla bir ilgisi yok bunların.



Riot Puanı veya İtibar Puanı kazandıkça oyun içi mağazadan yeni şampiyonlar satın alabilirsiniz.

Biz yalnızca şampiyonumuzu seçiyoruz; bu özellikler şampiyonları birbirinden ayırt etmek için kullandığımız bir sınıflandırmadan ibaret.

Ormancı:
Ormandaki tarafsız canavarları oyunun başından itibaren etkili bir biçimde temizleyebilen şampiyonlara ormancı (jungler) denir. Koridorlardaki dostlarına destek olur ve rakiplerini hazırlıksız yakalamaya çalışırlar. Çoğu dövüşçü, suikastçı ve tank aynı zamanda ormancılık rolünü üstlenebilir. Bazı şampiyonlarsa oyunun başında zayıf kaldıkları için ormancılık yapmayı tercih ederler. Hem oyunun başlarında kendilerine yardımcı olması için hem de daha sonra ejderhaya veya Baron'a son vuruş yapabilmek için büyülerinden birini mutlaka Çarp olarak seçerler.

Yakın dövüşçü:
Kısa mesafeden (melee) saldırabilen bu şampiyonların hasar verebilmek için düşmanlarının çok yakınında olması gerekir. Çoğu dövüşçü, suikastçı ve tank birer yakın dövüşçüdür. Bu açıkların kapatmak üzere menzilli şampiyonlara göre genellikle daha dayanıklıdırlar. Ayrıca bazılarının rakipleriyle aralarındaki mesafeyi ortadan kaldırmaya yarayan özel yetenekleri bulunur.

Safkıran:
Minyonları hızla öldürüp, düşman kulelerini ve inhibitörleri kısa sürede yıkabilen şampiyonlardır (pusher). Genellikle geniş bir alan üzerinde etkili yetenekleri veya yüksek saldırı hızları bulunur.

Menzilli:
Temel saldırılarını uzak mesafeden gerçekleştirebilen şampiyonlar, menzilli (ranged) şampiyonlardır. Bu özellikleri sayesinde tehlikeden uzak durabilir ve hayatta kalma şanslarını artırabilirler. Yetenek gücü taşıyıcıların temel saldırıları oldukça zayıftır ve hasar vermek için yeteneklerini kullanırlar. Taşıyıcılarsa menzilli saldırılarıyla kısa sürede yüksek hasar verirler.

Görünmez:
Suikastçıların bir alt kolu diyebileceğimiz görünmez (stealth) şampiyonların kendilerini görünmez kılmaya yarayan özel bir yetenekleri bulunur. Fakat bu görünmezlik mutlak değildir; düşman kulelerinin, Görüş Totemlerinin veya Kâhinin Karışımı içmiş bir şampiyonun yakınında etkisini yitirir.

Destek:
Öncelikli görevi takım arkadaşlarına destek (support) vermek olan şampiyonlardır. Dostlarını iyileştiren veya kısa süreliğine saldırılardan koruyan, düşmanlarını etkisiz hale getiren yeteneklerle donatılmışlardır. Destek şampiyonları ihtiyaç duydukları geliri minyon öldürmek yerine zamana bağlı altın kazandıran eşyalarla sağlar ve satın alma aşamasında hare etkisiyle etrafındaki tüm şampiyonları güçlendiren/güçsüzleştiren eşyaları tercih ederler. Haritanın önemli yerlerine totemler dikerek harita kontrolünü sağlamak da başlıca görevlerindendir.

ROLLER VE META GAME

Bildiğiniz üzere Efsaneler Ligi'nin ana haritası olan Sihirdar Vadisi'nde dost ve düşman üsleri arasında üç ana koridor, bu koridorlar arasında bir orman ve haritayı iki eşit parçaya ayıran bir nehir var. Şampiyonlarımızı bu haritanın hangi bölgesine ne amaçla göndereceğimiz bize kalmış.

Eğlenmeyi saymazsak, oyundaki birincil amacımız elbette ki kazanmak. Kazanmak için rakip merkezini yıkmamız ve kendimizinkini korumamız gerekiyor. Karşımızda düşman kuleleri, minyonlar ve en önemlisi düşman şampiyonlar var. Dolayısıyla aslında tüm oyun düşman şampiyonlarına karşı üstünlük sağlamak ve doğru kararlar vermek üzerine kurulu. Alınan kararlar karakter seçiminden itibaren başlıyor. Üstünlük sağlamaksa kolay: Ne kadar minyon öldürürseniz o kadar çok para kazanıyor, o kadar güçlü eşyalar satın alabiliyorsunuz. Seviye atladıkça, yeni eşyalar aldıkça daha fazla güçleniyorsunuz.

Buraya kadar her şey beklediğimiz gibi. Peki yüzden fazla şampiyon arasından hangilerini seçeceğiz? İdeal takım oluşumu nedir? Seçtiğimiz şampiyonları haritada ne şekilde görevlendireceğiz?

Bu tarz sorular sizin olduğu kadar diğer oyuncuların da aklını kurcalıyor. Hatta o kadar çok kurcalıyor ki zamanla "meta game" ya da kısaca "meta" denilen bir kavram ortaya çıkıyor.

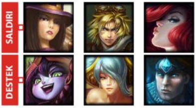
Meta kelime anlamıyla "üst", «öte» ya da "hakkında" demek. "Bir İngiliz, bir Fransız, bir de Temel bir bara gider. Barmen onlara dönüp şöyle der: 'Yine mi siz?'" fıkralar hakkında bir fıkra, yani bir meta-fıkradır örneğin. Aynı şekilde meta-game oyun hakkında oyun, daha doğrusu oyunun içinden ziyade dışında, oyuna dair verdiğiniz kararların ve oyun tasarımcılarının yaptığı

planların ötesinde, oyuncuların kendi başlarına akıl yürütme veya deneme-yanılma yöntemiyle keşfettikleri taktikler, belirledikleri sözde kuralların bir bütünüdür. Özetle, oyunu kazanmanızı sağlayacak en uygun yollar ve bu yolda belirlenen hedefler diyebiliriz meta için. Öncelikle şu an Sihirdar



Vadisi'nde geçerli olan metada neyin ne olduğunu anlatalım, ardından da nedenlerine geçelim.

Orta koridor:
Bir üsten diğerine dümdüz uzanan en kestirme yol olan orta koridor yetenek gücü taşıyıcılar, suikastçılar, ya da genel adlarıyla Yetenek gücü taşıyıcıları için en uygun yer. Özellikle 3. sezonun başlangıcından bu yana bazı dövüşçüleri ve saldırı gücü taşıyıcılarını da burada görüyoruz. Bu şampiyonların mümkün olduğunca çok deneyim ve altın kazanması şart. Çıtkırıldım yapıları nedeniyle oyunun özellikle başlarında kendi savunma kulelerinden fazla uzaklaşmamaları gerekiyor ve orta koridor düşman baskınlarına karşı diğerlerine göre daha güvenli. Haritanın ortasında olduğu için hedeflere ulaşımı da kolay. Mavi güçlendirme veren golem'e yakınlığı, manaya en çok ihtiyaç duyan karakterlerin orta koridoru seçmesi için iyi bir neden.



Alt koridor:
Üst ve alt koridorlar uzunluk bakımından birbiriyle aynı olsa da, ejderhaya yakınlığı alt yolu eşsiz kılıyor. Ejderhayı fırsat bulduğunuzda kısa sürede öldürmek için hasar gücü yüksek en az bir şampiyona ihtiyacınız var ve tercihen üç-dört şampiyonla saldırmalı. Bu da alt koridorda iki şampiyonun bulunmasını gerekli kılıyor. Saldırı gücü taşıyıcıları düşük savunma değerine sahip olduğu için yanına bir destek vermek iyi fikir. Bir



diğer taşıyıcı yerine destek seçilmesinin en önemli sebeplerinden biri de beş şampiyon için haritada toplam dört altın kaynağı (üç koridor + orman) olması.

Orman:
Ormandaki tarafsız canavarlar da minyonlar gibi birer altın kaynağı, üstelik şampiyonlara çeşitli ek özellikler kazandırıyor. Bu yüzden onları kendi haline bıraktığınızda ziyan etmiş oluyorsunuz desek yeridir. Diğer yandan orman boyunca sürekli haritayı dolaşan, düşmanların açığını kollayıp baskına veya gerektiğinde dostlarına yardıma giden bir şampiyona sahip olmak çok avantajlı.



Teorik olarak hemen her karakterle ormancılık yapmanız mümkün. Ormancı olarak nitelendirdiğimiz karakterler, bunu en iyi yapanlar.

Üst koridor:
Bu koridorda tek başına hayatta kalabilmek için savunma gücü yüksek bir şampiyonla, örneğin bir dövüşçü veya tankla oynamak gerekiyor. Fakat Akali, Katarina ve Vladimir gibi kaçış üzerine kurulu yetenekleri olan şampiyonları da seçmek mümkün. Bu şampiyonlar yeterince minyon öldürdükten sonra takım savaşlarında çok etkili olabiliyor.

AMA NEDEN?
Yukarıda bahsettiğimiz tüm bu taktikler nasıl oluyor da alternatif senaryolardan, başka çözümlerden daha başarılı olabiliyor? Elbette ki yapılan bu seçimler tesadüf eseri ortaya çıkmış değil ve eğer oyuna tam anlamıyla hâkim olmak istiyorsanız yaptığınız seçimlerin ardındaki nedenleri mutlaka kavramanız gerek.

Farz edelim ki rakip takım yukarıda anlattığımız meta oyun tarzını benimsemiş, fakat siz farklı bir şeyler denemek istiyorsunuz. Neler yapabilirsiniz?

Yetenek güzü taşıyıcımızı yukarı, dövüşçümüzü ortaya gönderdik diyelim. Eğer karşımızda akıllı bir ormancı varsa o yetenek gücü taşıyıcısını sürekli rahatsız edecek, öldüremese bile gelişmesine engel olacaktır. Ortadaysa menzilli bir yetenek gücü taşıyıcıyla karşılaşan yakın dövüşçümüz, benzer şekilde, adeta canından bezecektir.

Yetenek gücü taşıyıcımızı aşağı göndersek nasıl olur? Taşıyıcılarının savunması zayıf olsa da yanında desteği olduğu için yetenek gücü taşıyıcımızın tek başına üstünlük sağlaması mümkün değil. Kendi desteğimizi taşıyıcımızın yanından alıp yetenek gücü taşıyıcısının yanına versek, bu sefer de aşağıda kazanılan deneyim puanlarını paylaşmaları gerekecek. Ortadaysa düşman yetenek gücü taşıyıcısı bizim taşıyıcıyı ezip geçecek. Yetenek gücü taşıyıcıları ikileyelim desek, o zaman da oyun sonlarındaki saldırı gücümüz düşecek.

Peki ya ormancıyı çıkarıp yukarıyı ikilesek? Bu şekilde ikiye tek karşılaşmada üstünlük elde edip üst kulelerini erkenden yıkabilirsiniz elbet. Fakat aldığınız bu karar sonucunda, ormandan elde edebileceğiniz onca altını orada bıraktınız, haberiniz yok. Ormancınızın rakiplere yayması gereken korkunun yokluğu da cabası.

Öyleyse ormancı ormanda kalsın, ama biz yukarıdaki dövüşçüyü ikinci bir taşıyıcıyla değiştirelim. Böylelikle oyunun ilerleyen dakikalarında inanılmaz bir hasar gücümüz olur, değil mi? Olur olmasına da, takımınızın dayanıklılığını iyice düşürdüğünüz için o ilerleyen dakikalara ulaşabilir misiniz, orası şüpheli.

Takım oluşumunda her daim dengeyi gözetiyoruz. Örneğin saldırı ve yetenek gücü arasında bir denge kurmaya çalışıyoruz çünkü bütün şampiyonlarımız büyü hasarı üzerine kurulu olsa, rakip takım büyü direnci veren eşyalar satın alır. Dengeli bir takım kurduysak, farklı türden savunma eşyalarına daha fazla altın harcamak durumunda kalacaklardır.

DENGE VE DEĞİŞİM
Oyunda biraz zaman geçirenlerin fark edeceği üzere bazı şampiyonlar diğerlerine göre daha popüler. Bu durum dış görünüşlerinden ziyade, metaya uygunluklarıyla alakalı. Örneğin oyunda hayatta kalmak çok önemli ve bu yüzden kaçış yeteneği olmayan şampiyonlar pek tercih edilmiyor, zira başka şampiyonlar aynı işi daha güvenli yoldan yapabiliyor. Gelen dengeleme güncellemeleri ile gözden düşen bir şampiyonla çok popüler olanlar değişebiliyor elbet. Önceden kimsenin yüzüne bakmadığı bir şampiyonun birden el üstünde tutulmaya başlandığını görebiliyorsunuz.

Sezon başlangıçlarında gelen büyük yamaları saymazsak, oyun mekaniklerinde çok ciddi değişiklik olmuyor aslında. Fakat buna rağmen oyuncular sürekli alternatif taktikler geliştirmeye devam ediyor. Oyundaki meta, başarılı olmaya giden en kolay yol, doğru. Özellikle de dereceli karşılaşmalarda başarılı olmak, sıralamada yükselmek istiyorsanız kendinizi bunlara uyarlamaya, metayı mümkün olduğunca takip etmeye çalışın. Ama değişmez kurallarmış gibi de benimsemeyin, yeniliklere açık olun. Ve eğer kendine güvenen bir oyuncuysanız, kendi kurallarınızı kendiniz koyun.

Kostümlerin oynanış üzerinde bir etkisi yok, ama sahip olmak güzel bir his.





STRATEJİNİN ÖZÜ

LEAGUE OF LEGENDS'IN DERİNLİKLERİNE İNİYORUZ - Nurettin Tan

LEAGUE OF LEGENDS ilk bakışta sade bir oyun gibi gözükse de ne kadar yakından bakarsanız o denli derinleşen bir dünya. Oyun modlarımız, haritalarımız ve şampiyonlarımıza baktıktan sonra gelin şimdi bunları bir araya getirelim ve başından sonuna bir oyunda neler oluyor, nasıl roller üstleniyoruz bakalım.

Şampiyon Seçimi yazımızda meta game kavramı ile tanışmıştık. Oyunun size zorla yaptırmadığı ama oyuncuların deneyim ve birikimi ile bulunmuş, oyunu kazanmanızı sağlayacak kural ve stratejilere meta game veya kısaca meta diyoruz. Bu yazımızda bu metaya sadık kalarak oyunun başından sonuna haritanın neresinde ne olduğuna ve üstlendiğimiz role göre neler yapıp, nasıl bir strateji izlememiz gerektiğine bakacağız.



Meta game'i bilmek ve uygulamak başarının önemli bir anahtarıdır. Ama oyunun kodundan gelmediği için sabit, aşılamaz veya tek bir kural dizisi değildir. Hem oyunda Riot'ın yaptığı değişiklikler hem de oyuncuların keşifleriyle zaman içinde evrim geçirir. Ayrıca oyunun gidişatına veya takımınızın yapısına göre bu kuralların dışına çıkmak size avantaj verebilir. Daha da ilginci belli bölgeler arasında farklılıklar gösterir. Mesela ABD'de oynanan oyunlarla, Avrupa'da oynanalar arasında farklılıklar görebilirsiniz. Özellikle Güney Kore'li oyuncular kendilerine has metaları olmasıyla tanınır. Ama unutmayın ki metanın dışına çıkmak deneyim işidir, eğer klasik metada uzmanlaşamamışsanız gereksiz fantezilerden kaçınıp oyunu kitabına göre oynayın.

METANIN SAFHALARI

Şampiyonlarınızı seçerken ve stratejinizi belirlerken oyunun iki temel safhada oynandığını da aklınızdan çıkarmamanız gerekir. Şampiyonların seviye, yetenek ve eşyalarını geliştirdiği koridor safhası ve herkesin birbirine girdiği takım savaşları. Eğer sadece bunlardan birinde güçlü bir takım kurduysanız başarılı olamazsınız.

Takım kurarken dikkat etmeniz gereken diğer önemli bir nokta Yetenek ve Saldırı gücünü eşit dağıtamaya çalışmak. Çünkü karşı takım saldırı gücüne karşı zırh, yetenek gücüne karşı büyü direnci alarak sizi kontra taktikle kolayca alt edebilir. Ayrıca takımda boş bırakılmaması gereken iki önemli yan rol var: Tank ve Suikastçi. Bu iki rol koridor safhasında çok birşey ifade etmeyebilir ama takım savaşlarının çehresini değiştirirler.

Tank oyuncusu genelde üst koridor veya ormancının yan rolüdür. Bu iki şampiyonu seçerken biri hasar veren diğer hasar alan bir şampiyon seçmelidir. Tankın görevi düşman şampiyonlarının hasarını göğüslemek, onları yavaşlatmak, şaşkınlatmak, dirençlerini azaltmaktır. Tanklar genelde yüksek hasara sahip değildir. Ama pek çok tank yetenekleri ile takım savaşlarını başlatma şansına sahiptir. Mesela düşman SG taşıyıcısını yakalayan Blitzcranck veya 3-4 düşmanı bir arada yakalayan bir Malphite takım savaşını baştan size kazandırabilir.

Suikastçinin görevi ise düşman tank ve dövücülerinin arkasına geçip yüksek hasara sahip SG ve YG taşıyıcılarını öldürmektir. Suikastçiler genelde yüksek anlık hasara sahiptir, bir SG veya YG taşıyıcısını yakaladılar mı tek bir kombo ile öldürebilirler. Ama kombolarını harcadılar mı takım savaşında yapacak çok bir şeyleri kalmadığından, yeteneklerinin dolmasını beklerken hayatta kalmaları gerekir. Anlayacağınız Tank ve Suikastçi birbirinin zıttı rollerdir.

ÜST KORİDOR

Oyunun genelde daha sakin ve dengeli alanıdır üst koridor. Bu koridora kolay ölmeyen dayanıklı şampiyonlar seçildiğinden ve haritanın aksiyona en uzak bölgesi olduğundan kendi hallerine bıraksanız üst koridor oyuncuları kimseye bulaşmadan sabaha kadar kardeş kardeş karşılıklı oynayabilirler. Ama iki oyuncudan biri çok agresifse veya biri

diğerine ciddi bir üstünlük sağlamışsa ya da ormancılar üst koridoru mekanları bellerse hızla cehenneme dönebilir.

Üst koridor değişik sınıflardan şampiyonlarca oynanabilir. Ancak dayanıklılığı veya kaçış mekanikleri güçlü olmayan şampiyonlarla SG taşıyıcılarını burada göremezsiniz. En ideal şampiyonlar kaçış mekaniği güçlü YG taşıyıcılar (Vladimir ve Kennen gibi), oyunun başında avantaja sahip dövüşçüler (Riven, Renekton, Wukong, Xin Zhao, Irelia, Jax gibi) ve çok dayanıklı tanklardır (Malphite, Shen, Singed, Cho'Gath gibi).

Üst koridor oyuncuları tek başlarına kaldıkları için çok sayıda minyon öldürebilirler. Fakat yine aynı sebepten ötürü rakip takımın ormancısı tarafından ilk seçilen hedeftirler. Elbette canının fazla olması hayatta kalma şansını artırır, ama işler kötü giderse cebinizde duran Sıçra (Flash) sizi en fazla bir baskından kurtarır. İnatla bulunduğunuz koridoru itiyor ve totemlerinizi doğru kullanmıyorsanız orta koridorda oynayan şampiyon için bile açık hedef olursunuz.

Koridor sahfasında üst kordor oyuncusu için iki kritik görev var, baskınlar ve ejderhaya inmek.

Koridor safhasında kimin üstün olduğunu büyük oranda baskınlar belirler. Üst koridor oyuncusu olarak göreviniz hem düşmanı baskına düşürmek hem de düşman baskınından kaçmak. Bu yüzden düşman ormancısının ne yaptığına, nerde olduğuna, tehlike altında olup olmadığınıza sürekli dikkat etmeli ve totemlerinizi doğru oynamalısınız. Mesela alt koridora düşman ormancısının baskın yaptığını mı gördünüz, bu sizin için agresif olmak, karşınızdaki rakibe hasar vermek, belki biraz aşağılara inip totem koymak içi doğru zaman. Ama düşman ormancısı iki dakikadır ortalarda yok mu? O zaman çok fazla açılmayın, koridorunuzu ittirmeyin, sağlığınızın düşük olmadığından emin olun.

Üst koridor baskınlarının farklı yanı çok daha fazla kule altı saldırısına maruz kalmasıdır. Düşük seviyelerde kuleniz sizi baskından koruyabilir ama seviyeler yükseldikçe düşman ormancısı sizi öldürmek için kule altına dalmaktan çekinmeyecektir. Eğer düşman minyonları kulenize gelmişse kule altı baskınından kaçmanız çok zordur (hızlı bir yetenek veya sıçranız yoksa özellikle). Bu durumda en akıllıcası kulenin yardımıyla baskıncılardan birini öldürmeye çalışmaktır. Çünkü az sağlıkla kaçsanız bile bu büyük ihtimalle kuleyi kaybettiğiniz anlamına gelir.

Elbette baskından kaçmak kadar, baskını yaptırmak da bizim için önemli. Çoğu kişi baskın ormancının marifeti sanır ama işin büyük kısmı koridor oyuncusundadır. Düşmanı hırpalayacaksınız, kendine güvenmesini sağlayacaksınız, kulenize doğru çekeceksiniz. Siz bunları yaparken ormancınız muhtemelen bir çalıda sizi izliyor ve doğru anı bekliyor olacak.

Koridor oyuncusu baskın için ortam hazırlamak zorunda olduğu için rakibi baskının geldiğini hissedebilir. Bu yüzden düşman durduk yere pasif oynamaya başlarsa, az sağlığı olduğu halde riskli işler yapıyorsa baskının kokusunu alın. Aynı şekilde siz de baskının yaklaştığını çok belli etmemeye çalışın.

Ejderha üst koridor oyuncusu için dertli bir konudur. O kadar uzaksınız ki ejderha dövüşüne gitsek mi gitmesek mi, o kadar yolu koşmaya değer mi, koridorumu korumasız bırakmak iyi bir fikir mi, hesaba katmanız gereken çok şey var. Hiç bir oyuncu takım savaşında ekibini dörde beş bırakmak istemez. Ama rakip takım iyi pozisyon almışsa ve ejderhayı almalarını durdurmak mümkün görünmüyorsa bazen koridorunuzda kalıp düşman kulesini yıkmak daha iyi fikirdir. Hem altın üstünlüğünü vermemiş olursunuz hem de harita avantajı sağlarsınız. Bazen rakibe karşı agresifleşip onun da ejderhaya gitmesini engellemek daha mantıklı olabilir. Özellikle ışınla büyünüz varsa veya Shen ile oynuyorsanız bu büyük bir avantajdır. Rakibi meşgul edip aşağı gitmesini engeller ama savaşın tam orta yerinde siz aksiyona katılıverirsiniz. Bu avantaj düşmanınızda ise en büyük hedefiniz onu sersemleterek ışınlan büyüsünü durdurmak olmalıdır.

Üst koridor oyuncularının sık yaptığı bir yanlış haritanın diğer taraflarında olan biteni umursamamaktır. Belki herkese uzak olabilirsiniz ama halen aynı haritadasınız.

Elbette üst koridor oyuncusunun en yakın dostu ormancıdır. Ama ormancının en büyük önceliği siz değilsiniz. Eğer üst koridorda ikiye bir oynamak zorunda kalırsanız size çok daha fazla yardıma gelecektir. Ama standart bir meta oyunda ormancı ya düşmanın zayıf noktasını deşmeye çalışır ya da takımının açığını kapamaya. Eğer oyunun başından alt koridorunuz saçmalamışsa mesela bütün bir koridor safhasını ormancınızı hiç görmeden de geçirebilirsiniz.

Üst koridor oyuncusunun takım savaşlarında belirli bir rolü yoktur, çünkü çok farklı şampi-



Oyun başladığında çok fazla vakit kaybetmeyin. Bir an önce ormanınızın giriş noktalarına gidip düşman ormancısınızın içeri sızmadığından emin olun.

yon sınıflarından geliyor olabilir.

ORTA KORİDOR (YG TAŞIYICI)

Orta koridor yetenek gücü (YG) taşıyıcılarının mekanıdır. Çok nadiren burada SG taşıyıcısı görebilirsiniz. Elbette YG taşıyıcılarının farklı tipleri olduğundan (suikastçı, yakın mesafe, menzilli gibi) orta koridordaki oyun tipleri de değişebilir.

Orta koridor oyuncularının en büyük özelliği güçlerini hızla seviye atlamaya borçlu olmalarıdır. Üst ve alt koridor şampiyonları eşyaya dayalı güç kazanırken, yetenek gücü taşayıcılar sadece seviye atlayarak erken seviyelerde çok can yakabilirler; 6. seviye olmuş bir yetenek gücü taşayıcısı anormal hasar verebilir. İşte bu yüzden hızla seviye kazanmak için ortada tek başlarına oynarlar. Ağır hasar vermeleri avantajları iken, kırılgan olmaları ise dezavantajlarıdır fakat birçoğunda sersemletme ya da kaçış mekanikleri bulunduğu için dikkatli oldukları sürece yakalanmaları pek kolay değildir.

Orta koridor farklı noktalardan saldırıya açık olduğu için çok tehlikelidir. Çok ileriye çıkarsanız mutlaka rakibin ormancısı sizi yoklamaya gelir. Bundan sakınmanın en güzel yolu nehrin her iki tarafında bulunan çalılara totem dikmektir. Genellikle dikkatli oynayın derim ama konu orta sıra olunca biraz saldırgan olmanın iyi bir taktik olduğunu düşünüyorum. Nedeniyse yukarıda dediğim gibi yetenek gücü taşayıcısı karakterlerin oyunda erken seviye atlayarak kendilerini geliştirmeleri ama daha da önemlisi karşı tarafı bundan yoksun bırakmanın vereceği avantaj. Karşı taraf minyon öldürürken onu rahatsız etmek, dikkatlice saldırarak gücünü parça parça düşürüp onu üsse geri dönmeye zorlamak orta koridor hakimiyetini almanızı sağlar.

Çoğu oyuncu farkında olmasa da iyi bir orta koridor oyuncusu olmak oyundaki en zor roldür. Kendi koridorunuzun sorumluluğu tek başınıza sırtınızda, üstelik diğer iki koridora yakın olduğunuzdan onlara ilk yardıma koşacak veya ek baskın sağlayacak sizsiniz, her takım dövüşünde, her ejderhada orda olmalısınız, çoğu zaman takımdan ayrı koridor ittirme işi (split pushing) size düşer, bir de üstüne her takım savaşında düşman takımın ikinci öldürmek isteyeceği hedefsiniz.

Orta koridor oyuncusu haritanın tümüne hakim olmalıdır. Sadece kendi koridorunu düşünen, haritada hiç gezmeyen bir orta koridor oyuncusunu kimse sevmez. Maç sırasında bir veya iki kere de olsa diğer koridorlara baskına gitmeniz maçın gidişatını değiştirebilir. Diğer yandan üst ve alt koridorlar kulelerini yıkıp biraz rahatladı mı genelde ilk yaptıkları orta koridoru basmak olur. Harita hakimiyetine sahip olmaları gerektiğinden orta koridor oyuncuları sık sık takım kaptanlığını da üstlenirler.

Takım savaşlarında ise eğer mesafeli bir yetenek gücü taşayıcısıysanız olabildiğince uzakta kalarak büyülerinizi saydırın. Eğer suikastçi bir şampiyonunuz varsa düşman takımın içine girip, SG taşıyıcısını öldürüp canlı çıkmanız gerekir (Ahri ve Zed mesela). Aksi takdirde rakibin dövüşçülerinden ya da suikastçılarından iyice korunmak için takım dövüşüne 4-5 saniye geç girmek isteyebilirsiniz. Bırakın karşı takım yeteneklerini sizin tanklar ya da yarı-tanklar üzerinde kullansın (ki bu sıkça yapılan bir hatadır). Eğer alan etkili hasarınız güçlüyse (Karthus, Kennen gibi) Zhonya'nın Kumsaati'ni mutlaka kullanın, bu Zed ve Fizz gibi suikastçi karakterlerden kurtulmanızı da sağlar. Yetenek gücü taşayıcısı karakterler çok yüksek hasarlar verdikleri için yetenekleri genellikle uzun süre beklemede (cooldown) kalır, o esnada kavgadan dövüşten iyice uzak durmaları gerekir.

ORMANCI

Eğer oyuna yeni başlayanların maçlarına girerseniz ormancı göremezsiniz, çünkü bu sınıf diğerlerinden çok daha farklı olduğundan, zamanla oynanmaya başlanır. Rün ve kabiliyetlere ağır şekilde bağımlıdır. Hareketli, yaratıcı ve sıkı strateji gerektiren bir roldür.

Aynı üst koridor gibi ormancı da çok farklı sınıflardan gelebilir. Tank, dövüşçü ve suikastçi gibi yan rolleri olabilir. Baskınlarda daha etkili olduğu için suikastçi yan rolü çokça tercih edilir.



Koridor safhasında ormancının iki temel rolü vardır. Birincisi ormanı en az altın ve deneyimi kaçıracak şekilde dolanıp temizlemesi, ikincisi baskınlar düzenleyerek ve sıkışan koridorlara yardım ederek koridor üstünlüğünü sağlaması. Koridordan altın ve tecrübe edinmez, ekmeğini ormanın içindeki yaratıklardan çıkarır.

Ormancılar daima önceden hesapladıkları rotalarda hareket ederler. Hangi rotayı takip etmeniz gerektiği seçtiğiniz şampiyona göre değişir. İstisnaları olsa da genelde mana ve yetenek kullanan ormancılar Golem yani maviden, saldırı gücü kullanan ormancılar kertenkele yani kırmızıdan başlarlar.

Ormancının oyunu kurtaracak bir nevi Süpermen olarak düşünülmesi yanlıştır. Elbette belli aralıklarla sıkışan koridorlara yardım etmek çok önemli bir konudur ama üç sıra birden yardım diye bağırıyorsa yapabileceğiniz bir şey hemen hemen yok gibidir. Koridorlardaki oyuncuların da bazen ormancıyı düşünmesi gerekir, sürekli sağa sola koşmak zorunda kalan bir ormancı seviye atlama ve altın kazanmada geri kalır. Hatta daha da kötüsü başarısız bir baskın denemesi oyuncuyu iyice geriye düşürecektir. Kısacası baskın yapabilmek için şartların uygun olması gerekir. Bu şartlar ise koridorların fazla itilmemesi, olabildiğince ortada tutulmasıdır ki bunu sadece dikkatli şekilde "son vuruş" uygulayarak yapabilirsiniz.

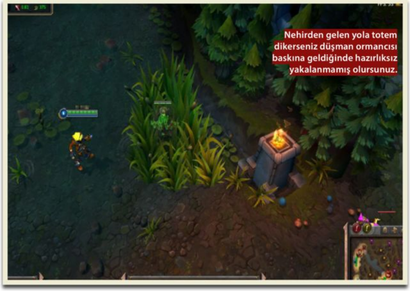
Anlayacağınız bir ormancının vaktinin ne kadarını baskına ne kadarını orman temizlemeye ayıracağını dengelemesi ve baskın yapacağı koridorları iyi seçmesi gerekir. Zaten takımınızın üstün olduğu bir koridora baskına gittiğinizde kazanılacak altın ödülü ve maça yapacağınız stratejik katkı daha düşük olacaktır. Diğer yandan kaybedilen bir koridoru bastığınızda sonuç alma şansınız daha azdır ve karşı baskın yerseniz işler sarpa sarabilir. Genelde en faydalı baskınlar dengeli giden koridorlarda dengeyi takımınız lehine bozan baskınlardır. Ayrıca takım arkadaşınız baskın için gerekli şartları sağlayamıyorsa o koridora sadece karşı baskın veya destek için gidin.



İlk birkaç seviyede kulenizin altında güvende olsanız da, sağlığınız azsa düşman siz kulenin altındayken bile saldırabilir.

Sıradan bir ormancı ile iyi bir ormancının en büyük farkı karşı baskınlar ve orman işgalleridir. Bu konuda ustalaşmak için rakip ormancıyı takip etmeniz, ne zaman ne yaptığını daima biliyor olmanız gerekiyor. Bu konuda kendinizi geliştirmek için pratik yapmalı, kendi rotanızı hesaplarken düşmanınkini de hesaba katmalısınız. Başarılı karşı baskınlar genelde iki düşman hakladığınızdan maçın çehresini çok değiştirir ve sadece o koridorun değil, orman mücadelesinin de sizin tarafınıza kaynasını sağlar. İşgaller sayesinde ise düşmanı çok değerli olan mavi ve kırmızı güçlerden alıkoyarsınız ve düşman ormancısının dengesini bozarsınız. Özellikle düşman YG taşıyıcısını maviden mahrum etmek takım savaşlarının kaderini değiştirebilir.

Ormancı seçerken tercih edebileceğiniz çok fazla şampiyon var ve genelde popüler ormancılar sık sık değişir. Bu aralar aklımıza ilk gelen ormancıları Aatrox, Lee Sin, Kha'Zix, Udyr, Evelynn, Jarvan olarak sıralayabiliriz.



Nehirden gelen yola totem dikerseniz düşman ormancısı baskına geldiğinde hazırlıksız yakalanmamış olursunuz.

ALT KORİDOR (DESYEK & SG TAŞIYICI)

Alt koridor oyunun çift kişi oynanan tek koridorudur. Bunun sebebi takım için çok önemli olan SG taşıyıcının, destek oyuncusuna ihtiyaç duymasıdır. Destek sınıfı şampiyonları diğer şampiyonların hayatta kalma şansını çeşitli yollarla (kalkan, iyileştirme, rakibi sersemletme & yavaşlatma, dostu hızlandırma, SG ya da YG vermek, mana verme, vb.) artıran oyunculardır (Soraka, Sona, Lulu, Thresh gibi). Ama üçüncü sezonun ortalarından itibaren daha saldırgan oynanan Zyra, Lux ve Fiddlesticks gibi YG kullanan destek şampiyonları da popülerleşmeye başladı. Dördüncü sezonla birlikte desktek sınıfı tamamen yenilendiği, yeni eşyalar sayesinde daha fazla para kazanır ve can yakar hale geldiği için saldırgan destek oyuncularının daha da popülerleşeceğini tahmin ediyoruz.

Ama metanın temel kuralı, yani son vuruş ve katletmelerin SG Taşıyıcı'ya gitmesi gerektiği değişmeyecek. Pek çok oyuncu minyon kesip, düşman öldürmesi bir anlamda yasaklandığı için destek oynamayı sevmez. Üçüncü sezonda, oyunun ilerleyen safhalarında destek oyuncuları seviye ve altın olarak çok geri düştüğünden ve hasar veremediklerinden takım savaşlarındaki rolleri de düşmanı yavaşlatmak veya sersemletmekle sınırlı kalıyordu. Ama dördüncü sezonla birlikte maçın ilerleyen safhalarında da ciddi katkılar yapabiliyorlar.

Eğer bir LoL takımını futbol takımına benzetecek olursak SG taşıyıcı santrafora denk düşer. Maç boyunca çok katkı yapmayan ama sonunda golü atıp maçı kazanan o olur. Taşıyıcı demek saniye başı, otomatik saldırı ile düzenli ve ağır hasar veren karakter demektir. Oyunun ileri safhalarında verdiği hasar öylesine yükselir ki, takım maçlarında iki tarafın da ilk hedefi daima rakip SG taşıyıcısını öldürmek ve kendi SG taşıyıcısını korumak olur.

SG taşıyıcısı tamamen eşya bağımlı bir karakterdir, eşya aldıkça güçlenir ve bu yüzden ormancı bile baskına geldiği zamanlarda katletmeyi mümkünse taşıyıcıya bırakması beklenir. Taşıyıcı oynayanların dikkat etmesi gereken en önemli şey sabırla son vuruş yaparak minyon biçmektir. Takım savaşlarında geride kalmaya çok büyük özen göstererek hasar vermeye çalışmalıdır. Bu yüzden hızlı kaçış mekaniği olan (Ezreal gibi) şampiyonlar daha fazla tercih edilir.

İki kişi olduklarından kaçınılmaz olarak en güçlü koridor budur ve aşağıda oynamalarının sebebi ejderhaya yakın olmaktır. Özellikle profesyonel turnuvalarda bu ikilinin sık sık üst koridorda oyuna başladığını veya maç boyunca koridor değiştirip durduğunu (lane swap) görürsünüz. Koridor değiştirme en komplike takım stratejilerindne biridir ve pek çok amacı olabilir. Mesela sizin üst koridor oyuncunuz oyunun başında rakibinden çok zayıf kalacaksa koridor değiştirip iki takımın da bir koridoru ikiye bir oynamasını tercih edebilirsiniz. Böylece takımlar için avantaj ve dezavantajlar eşitlenmiş olur. Veya oyunun başında iki şampiyonu üst koridora yollayığ, ormancı ile destekleyerek üstteki kuleyi çok hızlı yıkmaya çalışabilirsiniz. Kuleyi yıktıktan sonra ikili tekrar aşağı iner ve böylece üst koridordaki adamınız hayli rahatlar. Ama bu tip stratejiler giriş ve ort seviye oyuncularca kullanılmaz. Çünkü koridor değiştirmek size ne avantaj veriyorsa rakibinize de verir, eğer çok iyi zamanlanmazsa değişimler takımı kaosa sokabilirsiniz.

OYUN BAŞINDA ORMANCIYA YARDIM ELİ UZATMAK

Ormancı hangi güçlendirme ile başlayacaksa o sıraya yakın oyuncuların 01:55'e kadar çevredeki çalılarda herhangi bir baskına karşı nöbet beklemesi gerekir. Yukarıda başlayan takım olduğunuzu farz edersek eğer ormancı kırmızıyla oyuna başlayacaksa alt koridorun ormancıya yardıma gitmesine gerek yoktur. Ama en azından minyonlar gelene kadar maviye çıkan yollarda nöbet beklemeleri iyi olur (bazı durumlarda rakip ormancı oyunun hemen başında, dost ormancının ikinci alacağı güçlendirmeye musallat olup çalabilir). Ayrıca orya kadar gitmişken ormancının ilk kampı temizlemesine yardım edilir. ormancı kampı çok rahat temizleyebilecek olsa bile bu iyi bir fikirdir çünkü ormancınız ilk turunu ne kadar hızlı tamamlarsa ilk baskınına o kadar hızlı gider. Böylece size daha hızlı yardım gelir ve rakip ormancı halen rotasını izlediğinden karşı baskın yapma şansı olmaz. Eğer iyi zamanlarsanız hiç minyon kaybetmeden yardımcı olabilirsiniz ormancınıza.

Eskiden koridor oyuncuları golemlere tek bir vuruş yaparak üzerine çeker ve şaşırarak ormancıya saldırmasına engel olurdu. Ama artık orman yaratıkları en yakın şampiyona saldırıyor ve bu bir avantaj vermiyor.

Ayrıca ormancıya yardım ederken asla küçük yaratıklara vurmayın (kazara öldürebilirsiniz) ve yaratıklar ölmeden uzaklaştığınızdan emin olun. Aksi takdirde ormancı için çok kıymetli olan altın, deneyim veya güçlendirmeyi istemeden çalabilirsiniz.

MİNYON ÖLDÜRMEK > ŞAMPİYON KATLETMEK

Her şey birbiriyle bağlantılı. Ormancıya yardım ettik evet, ama ormancının rahatlıkla baskına gelebilmesi için bazen pasif oynuyormuş gibi rol kesmemiz ve koridoru saldırgan şekilde itmememiz gerekir. Dikkatli oynayarak garanti bir katletme yapmak oyunun kontrolünü elinizde tutmanıza neden olur. Sürekli saldırgan oynama hırsı, hırsta kontrolsüzlüğü koluna takıp getirir ki sırf bu yüzden nice cengâverin mezarı kulelerin altını gereksiz dalış yaptıkları (tower dive) için süsler. Bunu yapmanın en güvenli yoluysa minyonları son vuruş (last hit) yaparak kesmektir. Aynı şampiyonu sürekli keserseniz ondan kazandığınız para giderek azalır ve zaten onu sürekli katledeceğinizin



Ölüm Özeti ekranından size kimin ne kadar hasar verdiğini görebilir, öldüğünüz şampiyona karşı taktikler öğrenebilirsiniz.

garantisi de yoktur. Ama minyonlar hiç öyle midir? Ekonominin can damarı, koridorun direğidir. Hiç küsmeden, ağlamadan neşe içinde sürekli gelirler, onları ne kadar çok kestiğinize bakmadan zaman geçtikçe daha fazla altın vermeye başlarlar. Güvenli bir para kazanma yoludur ve şampiyon kesmekten daha fazla ekonomi yaratırlar. Dikkat edilmesi gereken hususlar ise şunlar; bir minyona sürekli vurursanız son vuruş yapmayı büyük olasılıkla kaçırırsınız ve kazanacağınız paradan olursunuz. Daha beteri bulunduğunuz koridoru ileriye doğru itersiniz ki bu da karşı takımın ormancısına "gel, gel" demektir. Sonunuz muhtemelen şöyle olur: Karşı takım kule altına çekilir, siz pırıltılı kulenizin güvenli, sıcak ortamından uzakta, ormancı ile rakip takımın koridoru arasında kalırsınız ve bir mucize olmazsa oradan sağ çıkamazsınız. Bu durumda kendi ormancınıza hiç kızmayın çünkü rakip kuleye doğru fazla itilmiş bir koridora hiçbir ormancı giremez, vakit kaybıdır, ormancı için zaman tecrübe puanı ve altın demektir. Baskınlardan elbette totem koyarak sakınabilirsiniz. Ama birini kule altına itmişken gelene gidene dikkat etmeme olasılığınız her zaman vardır. Rakip ormancı çalılardan dolaşarak deyim yerindeyse ninja-baskın yapabilir veya rakibi vaktinde geri kaçamayacak kadar ileri itmiş de olabilirsiniz. Kısacası aksi bir durum olmadıkça her koridoru olabildiğince ortada tutmak ve baskın noktalarını totem ile aydınlatmak en mantıklı yoldur.

Gördüğünüz gibi konu konuyu açıyor, son vuruş yapmamanın yaratacağı olumsuzluklara kadar geldik. Son vuruş yapmanın taktiği ve püf noktası şu: Minyonların birbirlerine vurmalarını izleyin (siz vurmayın!), canı çok azalan bir minyonu tek vuruşla öldüreceğinizden emin olduğunuzda ateş edin, kafasına vurun, uzaktaysa yetenek kullanmaktan çekinmeyin (mananız, enerjiniz elbet dolar ama giden para geri gelmez). Minyonlar birbirine vururken ben ileri-geri koşmayı sevmediğimden dolayı "Olduğun Yerde Kal" tuşunu (ayarları değiştirmediyseniz, "S" tuşu) kullanıp şampiyonu hareketsiz bekletiyorum, böylece oraya buraya tıklayıp koşarken kendimi yormamış oluyorum. Unutmayın, minyon biçmek en büyük gelir kaynağınızdır.

KORİDOR İTMEK, DONDURMAK, GERİ ÇEKMEK

Oyunun koridor safhasında en önemli noktalardan biri koridordaki minyonların nerede karşılaştığıdır. Karşılıklı takımların minyonlarının gelip durduğu ve birbirlerine saldırdığı noktayı bir çizgi, bir gösterge ibresi gibi düşünün. Bu ibre maç boyunca kuleler arasında gidip gelir. Bizim amacımız ibrenin nerede durduğuna karar veriyor olmamızdır.

Genel kural minyonların iki kule arasında tam ortada durmasıdır. Koridoru sürekli ilerletmeye çalışmak yapabileceğiniz en saçma şeydir. Ama belli durumlarda koridorun ileri veya geri gitmesini isteyebilirsiniz. Bunların en yaygınları şunlardır:

- Eğer düşman sizden güçlü ve sizi rahatça öldürebilir durumdaysa veya düşman ormancının baskını geleceğini düşünüyorsanız koridoru geri çekip kulenize doğru kapanırsınız.
- Eğer siz düşmandan güçlüyseniz ve düşman ormancısından korkunuz yoksa koridoru ilerletip düşmanın kulesine yığarsınız. Kule altındaki düşman minyonları temizlemekte zorlanacağı için minyon kaçırmaya başlar.
- Üsse dönecekseniz ve bu arada düşmanın kulenize hasar vermesini istemiyorsanız koridoru ittirirsiniz ki siz geri dönene kadar vakit kazanın.
- Eğer düşman kulesi düşmüşse ve karşınızdaki düşman çekilmişse, yani koridorda tek başınızaysanız koridoru dondurursunuz. Bu uygulaması ustalık isteyen bir tekniktir ve minimum hızda minyon kesmenizi gerektirir. Ama koridoru ittirmeyerek hem düşmanın güvenli alanda minyonları yakalamasını engellersiniz, hem de minyonlara ulaşmak için sizin tehlikeli bölgeye girmenize gerek kalmaz.
- Eğer ormancınız baskına gelmeye yakınsa koridoru kulenize doğru çekersiniz ki baskının başarı şansı artsın.
- Eğer koridorunuzdaki düşman başka bir koridora yardıma gitmişse ama sizin oraya gitme lüksünüz yoksa koridoru ittirirsiniz ki hem kulesine hasar verip cezalandırın hem de daha hızlı geri dönmeye zorlayın.
- Düşman kulesine ulaşıp ciddi hasar verebileceğinizden eminseniz ve bu size bir dez avantaj sağlamayacaksa koridoru ittirip düşman kulesine saldırırsınız. Ancak kuleye iki tane vurmak için koridor ittirilmez, yıkamayacaksanız biel en azındna %30 hasar verebiliyor olmalısınız. Bu yüzden oyunun başlarında yapılmaz.
- Eğer düşmanı kendi kulesinin altında öldürebileceğinizi veya onu koridordan çıkmaya zorlayabileceğinizi düşünüyorsanız koridoru ittirirsiniz ki siz düşmana vurana kadar kulenin hasarını sırtlasınlar.
- Eğer düşmana üstünlüğünüz çok fazlaysa ve onu korkutup minyonlardan uzak tutarak deneyim almasına engel olabiliyorsanız (zonelamak), koridoru kulenize doğru çekersiniz. Kule altındaki bir şampiyon zonelanamaz.

Kısacası koridor ileri ya da geri gidiyorsa bu mutlaka sizin seçiminiz olmalı ve sağlam bir sebebe dayanmalıdır. Bu dengenin kontrolünü kaybederseniz başınız belada demektir. hele ki düşman sizi kulesine doğru çekiyorsa ve siz safça kazandığınızı düşünerek seviniyorsanız.

KULELER DÜŞMEYE BAŞLAYINCA

Rakip kulesini yıkmak çok büyük bir avantajdır. Hem takımınızdaki herkes altın kazanır hem de harita üstünlüğü kazanırsınız. Yani takımınızdaki şampiyonlar, özellikle de ormancınız haritada çok daha rahat dolaşmaya başlar. Ormancınızın baskına geldiğinde izleyebileceği yollar ve saklanabileceği çalılar artar. Ama asıl güzeli koridoru daha fazla ilerletme şansınız olduğundan size diğer koridorlara yardım etme şansı tanır. Koridorunuzu kazandıysanız biraz ittirin ama çok ileride minyon kesmekten kaçının, bunu yerine diğer koridorlardaki arkadaşlarınıza yardıma gidip oralarda da üstünlüğü sağlama ve kuleleri yıkmaya odaklanın. Elbette rakibiniz karşılık olarak koridoru agresif şekilde ittirip sizin kulenizi yıkmaya çalışabilir ama siz koridorunuza döndüğünüzde arkasında kaçabileceği bir kule olmadığı için bu hatasını çok ağır ödetebilirsiniz.

Eğer yıkılan sizin kulenizse öncelikle koridoru biraz daha ikinci kulenize yani güvenli bir





noktaya doğru çekin. Agresif minyon kesmekten kaçınıp koridoru dondurun. Rakibinizin mutlaka diğer koridorlara gideceğini bilin ve siz de onun peşinden diğer koridorlara gitmeye çalışın. Eğer rakip uzak bir noktaya gitmişse ve siz yetişemeyecekseniz veya ölmüşse koridoru ittirip düşman kulesini yıkarak durumu eşitlemeyi deneyebilirsiniz ama çok çok dikkatli olun.

TAKIM SAVAŞLARI, BARON & EJDERHA ZAMANLAMASI

LoL karşılaşmaları iki aşamaya ayrılıyor: Koridor aşaması ve takım savaşları. Oyunda ilk kuleler yıkılmaya başladı mı koridor aşaması hemen hemen bitiyor. Bazı zamanlarda koridor aşamasında yeniliyor gibi görünseniz bile iş takım savaşlarına geldiğinde rüzgâr takımınızın arkasından esmeye başlayabilir. Koridor aşamasında zayıf olan bir takım, takım savaşlarında iyi bir kombo çıkartabilir. Yani demek istediğim, koridor aşamasında yenilirseniz moralinizi hemen bozmayın.

Peki takım savaşları ne zaman başlatılır? Elbette rakip avantajı kaybettiği zaman en doğru zamandır, bu şampiyonların farklı noktalarda bulundukları ya da canlarının az olduğu bir an olabilir. Rakip takım Baron'a saldırmışsa ya da Ejderha'yı kesmeye çalışıyorlarsa üzerlerine çökmek çok önemlidir (özellikle Baron'da). Saldırı için en iyi yol bence pusu kurmaktır.

Ülkemizde yapılan turnuvalarda bile dikkatimi çeken hatalardan biri inatla orta koridoru iterek rakip ile kafa kafaya takım savaşı başlatmak, daha da beteri rakibin kulesinin altında buna teşebbüs edilmesidir. Orta koridordan "Biz geliyoruz!" diye davul zurna çala çala rakibe saldırmak centilmence bir çarpışma yapmaya benziyor. Hatta şansı olmayan bir takıma şans tanınmasına neden oluyor bile diyebilirim. Bunun yerine rakibin ormanında totem olmadığından emin olduktan sonra koridorları biraz geriye çekip, ormanının içinde pusuya (özellikle golemlere yakın noktalarda) yatmak sürpriz bir saldırı için yeterli olacaktır. Oltanıza bazen bir kişi, bazen iki kişi birden düşecek ve onları aradan çıkartmak takımınız için çocuk oyuncağı olacaktır. Herhangi bir takım savaşını aldıktan sonra öncelikle rakip takımın ne zaman tekrar doğacağını kontrol etmelisiniz. O süre içinde kule yıkabilir ve hemen ardından Ejderha'yı kesebilirsiniz. Veyahut doğrudan Baron'a dadanabilirsiniz ki rakip takım eksikken Baron'a saldırmak en doğru zamandır (bir diğer taktikse rakibin taşıyıcısı ya da birden fazla şampiyonu alt koridordayken Baron'a saldırmaktır, onlar toparlanana kadar Baron'u kesebilirsiniz). Rakip şampiyonlar doğduğunda geri çekilmelisiniz çünkü siz halen yaralarınızı sararken onlar tam can ve tam mana ile üzerinize hücum edeceklerdir. Bu zamanlamayı doğru yapamayan oyuncular yüzünden galibiyet garantisi olan birçok maçı durduk yerde kaybettiğimi bilirim.

Baron güçlendirmesi bütün takıma çok iyi özellikler (YG, SG, daha fazla can ve mana yenilemesi) verdiği için takım savaşlarında bariz şekilde üstün olursunuz. Ejderha ise kesen takımın her oyuncusuna altın verir. İkisi de uğruna takım savaşı başlatacak kadar değerli kaynaklardır.

Yazı boyunca farklı başlıklar altında oyunda uygulanması gereken genel stratejiler hakkında yeterince örnek verdiğimi düşünüyorum. Konuyu toparlamak ve ufak ipuçları vermek için kısa kısa, madde madde, önemli konulardan bahsederek bu rehberi bitiriyorum:



İnhibitörleri yıkılan bir takım, merkezini koruyabilmek adına üssüne hapsolacaktır.

- Baskın yapmak için gelen bir rakibi önceden totemlenmiş bir çalıda gören çoğu oyuncu, genel konuşma ekranından "Merhaba Lee Sin, n'aber?" yazarak ya da o noktaya sanki o şampiyonu öldürecekmiş gibi tek bir yetenek sallayarak onu gördüğünü belli eder. Bravo, rakip fark edildiğini anladı ve hemen hedef değiştirdi, eminim size şu an teşekkür ediyordur. Ormancı için zaman her şeydir, rakibi çalıda görseniz bile görmemezlikten gelerek ona vakit kaybettirtmelisiniz. Hatta yakalayabilecekmiş gibi görünen ama yakalayamayacağı bir mesafede durarak (nasıl oluyorsa) daha fazla beklemesini ve zaman kaybetmesini sağlayabilirsiniz.

- Bir şampiyon ile dalaşmaya giriştiniz ama ardından iki şampiyon arkadaşlarına yardıma geldi. N'aparız? Tabii ki kaçarız. Kaçmak varken orada kalıp o şampiyonu öldürmeye kalktığınızda üç kişi tarafından rahatlıkla öldürülürsünüz. O canı az kişiyi katlettiğinizi farz etsek bile (ki başarısız olma ihtimaliniz yüksektir) üç kişinin arasında ölerek rakip takıma 1 sayı ve 2 asist vererek karşı takıma daha çok fayda sağlamış olursunuz. Kaçmaktan çekinmeyin.

- Kaçan adamı rakip takımın ormanına kadar uzun uzun kovalamayın. Kaçan adam arkadaşlarına doğru kaçtığı için yolun sonunda dayak yersiniz.

- Bir şampiyona dalmadan evvel eşyalarına bakmak her zaman için faydalıdır. Çok zırh çıkmış bir şampiyona saldırı gücüne dayalı bir şampiyonla tek kişi girmenin pek faydası olmaz, üzerine bonus olarak bir kamyon dolusu dayak yersiniz.

- Alt koridorda oynayan arkadaşlar, bazı zamanlarda rakip kuleyi hemen yıkma fırsatı yakalarsınız. Bunu yaparsanız oyun kule aşamasından çıkar ve ezilen takım eğer takım çalışmasında daha uyumlu olursa fark daha fazla açılmadığı için sizi yenebilir. Eğer karşınızda zayıf rakipler varsa o şampiyonları minyon öldürür gibi sürekli öldürün, kulelerine dokunmayın. Bu şekilde rakip sürekli ölüp tekrar doğduğu için seviye olarak geri kalır, daha da önemlisi ekonomik olarak mahvolur. Siz de böylece rahatlıkla minyon öldürebilirsiniz.

- Kulesi yıkılan oyuncu SS vermek zorunda değildir, çünkü o şampiyon artık her yerde olabilir. "SS" demek "rakibim görüş alanımda değil, size geliyor olabilir" diye uyarmaktadır. Koridor fazında SS önemlidir. Bazen konuşma ekranında gözden kaçabilir, o yüzden SS'inizi haritaya işaret atarak destekleyin ki takım arkadaşlarınızın gördüğünden emin olun.

- Kendi şampiyonunuzu bildiğiniz kadar rakip şampiyonun da yeteneklerini bilin.

- Oyuncular ortalama olarak 11. seviyeye geldikten sonra Baron'u topluca alacak kıvama gelirler ama büyük çoğunlukla Baron'a ziyaret 14. seviyede başlar. Bu seviyelerde Baron'un etrafına mutlaka totem koyun. Aynı şey 6. seviye civarında Ejderha için de geçerli.



2014 SEZONUNDA NELER OLACAK?

YENİ HEYECANLAR, YENİ UMUTLAR! -Emir Cerrahoglu

4. **Sezon yani yeni adıyla** 2014 Sezonu, oyuncuların uzun süredir heyecanla beklediği pek çok yeniliği de birlikte getirdi. Bildiğiniz gibi League of Legends, her sezon öncesi oyun içerisindeki eksiklikleri gidermek ve oyuna yeni heyecanlar getirmek için büyük bir yama paketi hazırlıyor. Tabii sezon içerisinde de değişiklikler oluyor ancak o sezon için hazırlanan ana fikre bağlı kalarak.

Tabii League of Legends gibi eSpor anlamında ön planda olan bir oyun için bu tarz değişiklikler büyük sıkıntılar yaratabilir ama Riot Games bu konuyu da sezon öncesi dönem ile çözüyor. Yama paketi ile gelen değişiklikler sezon öncesi dönemde uygulamaya konuluyor ve bu sayede de oyunculardan gelen geri dönüşleri alıp uygulamak için yeterli zaman elde ediliyor. Bu süreç aynı zamanda oyuncuların taktik anlamında yeni sezona hazırlanması için de büyük önem taşıyor.

SUP OR FEED!

Sizleri daha fazla bekletmeden bu sene ne gibi değişiklikler bizleri bekliyor onlardan bahsedelim. Riot Games bu sene destek oyuncuları (artık zamanı gelmişti) ve orman mekanikleri üzerinde ciddi değişikliklere gitti. Hatta bu değişiklikler oyuncuların o kadar hoşuna gitti ki daha öncesinde kimse destek şampiyonu oynamak istemediği için kavgalar çıkarken, artık herkes destek şampiyonu oynamak istediği için tartışmalar yaşanmaya başladı. Yamanın ilk geldiği günlerde, şampiyon seçme ekranında "Sup or feed!" (Destek ya da beslerim!) yazısını da görünce, dedim artık tamam bu iş olmuş.

Geçtiğimiz sezonda destek şampiyonlarının en büyük sıkıntısı oyunun ilerleyen safhalarında işlevlerini yitirmeleriydi. Tabii bunun dışında bütün harita hakimiyetinin yükünün onların üzerinde olması ve altın anlamında da hep geride olmaları, destek şampiyonu oynayanlar açısından büyük sıkıntıydı. Neyse ki Riot Games oyuncuların bu sıkıntılarını geçtiğimiz 2 sezonda dinleyip, güzel bir çözüm paketi hazırlamış.

Öncelikle destek şampiyonları bir elden geçmiş. Artık oyunun ileriki safhalarında da belki hasar anlamında değil ama işlevsellik anlamında daha etkili olacağı değişikliklere gidilmiş.

Destek oyuncularının bir diğer büyük sıkıntısı altın sorunu için de iki farklı çözüm mevcut artık. Bunlardan ilki Kabiliyetler sayfasıyla geliyor ki buna ileride değineceğiz. Diğer çözüm ise oyun içi eşyalar üzerinde yapılan değişiklikle geliyor. Oyuna eklenen üç ana destek eşyası ve bu eşyaların da geliştirilmesiyle toplamda dokuz farklı destek eşyası elde edilmiş. Bu eşyalar çeşitli koşullarda destek şampiyonunuzun altın kazanmasına katkı sağlıyorlar. Böylece eşya tamamlamak konusunda takımdan geri kalmayarak, oyundan kopmanız da engelleniyor.

ORMANCININ YÜKSELİŞİ

3. Sezonda orman tarafında pek çok değişiklik yapıldıysa da oyuncular tarafından dile getirilen şikayetler gösteriyor ki yeterli olmamış. Özellikle oyunun ilerleyen aşamalarında oyunu taşımaya katkı sağlayacak ormancılar bu konudan pek bir sıkıntılıydı. Eğer zamanında rakibe üstünlük kurup, ormancı oynayan kişi üstünlüğü ele alamıyorsa, oyunun ilerleyen aşamalarında geride kalma riski büyüktü. Bunun en büyük nedenlerinden biri de ormancının topladığı altınların yeterli olmayışıydı. 2014 sezonuyla birlikte bu soruna da çözüm getiriliyor.

Yeni sezon öncesi gelen büyük yamayla artık ormanda yeni bir kampımız daha var. Bu sayede ormancının yeni bir altın kaynağı olması amaçlanıyor. Ayrıca artık rotasyonunuza kurtlar ile başlamıyorsunuz zira önce mavi ve kırmızı güçlendirmeleri alabileceğiniz orman yaratıkları canlanıyor. Böylece önce güçlendirmenizi alıp, sonra rotasyonu-





nuza başlıyorsunuz. Ormancılar için yapılan bir diğer değişim de oyun ilerledikçe, orman yaratıklarından aldığınız tecrübe puanının da bu oranda artması. Önceden oyuncular belli bir seviyeden sonra mecburen ormandan çıkmak ve rakibi pusuya düşürmek ile uğraşmak zorunda kalıyordu. Tabii ki bu taktik başarılı uygulanınca sonuç getiriyor ancak başarısız olmanız durumunda da geriye düşüyordunuz. Artık gereksiz risk almak yerine, ormanda kasmaya devam ettiğinizde geriye düşmüyorsunuz.

Eşyalar da yeniden düzenlendi. Artık ormancının tercih edebileceği daha fazla seçeneği var. Bazı eşyaların özellikleri değişti, bazılarının da fiyatlarında oynamalar oldu ama şundan kesinlikle emin olabilirsiniz ki ormancılar artık daha tehlikeli.

HARİTA HAKİMİYETİ

Oyuncular zaman zaman bu gerçeği unutsa da League of Legends'ın bir takım oyunu olduğunu Riot Games her fırsatta vurguluyor. Özellikle geçtiğimiz sezonlarda bütün yükün destek şampiyonu üzerinde olması belli ki Riot Games'in pek de istediği bir sonuç değildi. Bu yüzden oyuna bazı köklü değişiklikler geliyor artık.

Öncelikle artık oyunda yeni bir eşya yuvamız var. Oyun içerisinde ücretsiz olarak alabileceğimiz üç farklı ziynet eşyası, bu yuvalara geliyor. Bu ziynet eşyaları ile oyun içerisinde harita hakimiyetine katkı sağlayacak çeşitli özellikler elde ediyoruz. Tamamen ihtiyacınıza göre, haritanın ufak bir kısmını görebilir, etrafınızdaki tuzakları ya da totemleri ortaya çıkarabilir ya da ücretsiz bir totem olarak kullanabilirsiniz.

Ayrıca artık her oyuncunun taşıyabileceği ve kullanabileceği totem de sınırlı. Her oyuncu haritaya en fazla 3 adet Görünmez Totem (eski adıyla Keşif Totemi ya da yeşil totem) yerleştirebiliyor. Yeni bir totem dikmesi halinde ise ilk diktiği totem kayboluyor. Buna ziynet eşyaları ya da eşyalar yardımıyla gelen totemler de dahil.

Böylece artık bütün yük destek şampiyonunun omuzlarından alınmış oluyor ama kafaya takmanıza gerek yok, ziynetler ile maddi külfet oluşturmadan da takımınıza destek sağlayabilirsiniz.

Görüş Totemi (hani pembe olan) üzerinde de ciddi değişiklikler mevcut. Öncelikle artık kendisi görünmez değil ve her oyuncu haritaya aynı anda bir tane koyabiliyor. Yenisini koymasıyla birlikte önceki siliniyor. Tek vuruşluk canı da onu oldukça narin yapıyor ama artık zaman sınırı bulunmuyor. Yani rakibiniz yok edene kadar Görüş Totemi ile etrafınızdaki totemleri ve görünmez şampiyonları görebiliyorsunuz. Bu değişikliklerin temel amacı totemlerin kullanımını daha stratejik bir hale getirmek.



Eğer yeni yamadan sonra oyuna girdiyseniz artık çalıların da eskisi gibi olmadığını fark etmişsinizdir. En basit örnek ile artık üst koridorda iki uzun çalı yerine üç kısa çalı bulunmakta. Bu yüzden sınırlı totemlerinizi kullanırken daha dikkatli düşünmeli ve kritik noktaları belirlemelisiniz.

KABİLİYET SİZSİNİZ!

Yeni sezon ile birlikte kabiliyet sayfaları daha da ön plana çıkıyor. Eskiye nazaran artık oyuna daha fazla etkileri var. Oyunda oynadığınız sınıfa göre tank, taşıyıcı, ormancı ya da destek konusunda daha belirgin seçenekler yapabiliyorsunuz.

Yazının önceki kısımlarında bahsetmiştik. Destek şampiyonlarıyla ilgili oyun içi eşyalarda yapılan değişiklikler, oynanışa ciddi etki ediyordu. Kabiliyetlerde de benzer bir durum var. Örneğin oynadığınız destek şampiyonu için altın kazanma oranınızı arttırabilir ya da daha fazla tecrübe puanı elde edebilirsiniz. Bütün sınıflar için benzer bir durum var aslında. Şimdi destek kısmı daha belirgin ve yeni diye ondan örnekler veriyoruz ama hangi sınıfı oynuyorsanız oynayın, kabiliyet ağacında sizin de yeriniz hazır.

YAKIN DÖNEM PLANLAR

Aslında bu yazıda bahsettiğimiz değişiklikler buz dağının sadece görünen yüzünü oluşturuyor. Henüz sadece fikir halinde olan ve 2014 sezonu boyunca yeni yamalarla oyuna dahil edilecek oldukça fazla değişiklik mevcut.



Bu değişikliklerin başında, yeni olarak modlardan bahsedebiliriz. Özellikle topluluk tarafından bu kadar benimsenen ARAM başarısından sonra, oyunda yeni heyecanlar görmek güzel olacak. İsmi açıklanan ve heyecanla beklenen bir tane mod var henüz ama yenilerinin de yolda olduğunu söyleyebiliriz. "One For All" kısa süre içerisinde hayatımızda olacak, hatta belki siz bu satırları okurken çoktan hayatımıza girmiş bile olabilir.

One For All, yine MOBA kültürüne aşina kullanıcılar tarafından iyi bilinen ve topluluk tarafından da oldukça sevilen bir oyun modu. One For All'u bu kadar heyecanlı yapan ise bir takımdaki bütün şampiyonların aynı olması. Hani bazen şimdi 5 tane Karthus olsa ne biçim olurdu dersiniz ya heh işte bu modda o mümkün. Tabii bu varyasyonlar çok daha geniş düşünülebilir. Hayal gücünüze kalıyor olay biraz.

One For All için belirlenen ana harita Sihirdar Vadisi olsa da özel oyun oluşturarak Sonsuz Uçurum'da da oynayabiliyorsunuz ki bence böylesi çok daha zevkli.

Bu sezon da yine bizleri dopdolu ve oldukça heyecanlı bir içerik bekliyor orası kesin. Belki kimilerimizin alışması için biraz süre gerekecek ama sonuçtan memnun kalacağınızı düşünüyorum. Gelecek dönemde çok ses getirecek destek ve orman şampiyonları da beklememiz sanıyorum çok yanlış olmayacaktır.

2014 SEZON TURNUVALARI

Yeni sezonda oyunla ilgili yapılan değişikliklerin dışında, aslında eSpor faaliyetleri kısmında da bir takım değişiklikler bizleri bekliyor. Bunları lig sistemi ve eSpor turnuvalarında yapılan değişiklikler olarak tanımlayabiliriz.

Bu sene karşımızda iki yeni lig bulunuyor, Yükselme Ligi ve Şampiyonluk Ligi. Bu iki lig dereceli oyunlardan tamamen bağımsız durumda ve mevsim turnuvaları da bu sistemin bir parçası artık.

Mevsim turnuvaları iki ayda bir gerçekleşecek ve yüklü miktarda para ödülüne sahip olacak (En basitinden söylemek gerekirse, League of Legends'ın bu sezon eSpor için ayırdığı toplam ödül havuzu miktarı 550.000 TL olarak belirlendi). Mevsim turnuvaları, Şampiyonluk Ligi Finalleri, Yükselme Ligi Finalleri ve Yükselme Turunu kapsayacak.

Şampiyonluk Ligi 1 Aralık itibariyle başlamış durumda ve Türkiye'nin en iyi sekiz League of Legends takımından oluşuyor. Her hafta birbirleriyle karşılaşan bu sekiz takım puanlama sisteminin aksine galibiyet/mağlubiyet oranına göre sıralanıyor ve takımlar her galibiyet için 200 TL'lik para ödülü kazanıyorlar (Bu ödül ve lig sisteminin Türkiye'de eSpor anlamında bir ilk olduğunun altını çizelim). Bunun dışında iki ayda bir Şampiyonluk Ligi Finalleri yani eski adıyla mevsim turnuvaları oynanacak. Sekiz takımdan, ilk altısı finallerde şampiyonluk için birbirleriyle yarışırken, son iki takım da düşme tehlikesi yaşayacak.

Yükselme Ligi ise CGT (Cumartesi Gecesi Turnuvası) ve HKT'den (Haftalık Kafe Turnuvası) oluşuyor. Her hafta düzenli olarak bu turnuvalara katılıp puan toplayan takımlar, iki ayın sonunda Yükselme Ligi Finalleri'nde kozlarını paylaşacaklar. Şampiyonluk Ligi'nin aksine Yükselme Ligi'nde para ödülleri galibiyet başına değil, kazandıkları turnuvalar üzerinden olacak. Yükselme Ligi Finalleri'ne katılacak 8 takımın dağılımı ise şu şekilde; Puan sıralamasından ilk 5 takım, 2 Dereceli Takım Elemesi şampiyonu ve 1 topluluk sitesi şampiyonu.

Yükselme Ligi Finalleri, Şampiyonluk Ligi Finalleri'nden hemen önce oynanacak ve sonrasında başarılı olan ilk 4 takım, Yükselme Turu için mücadele verecek. Eğer siz de takımınızla Yükselme Ligi'ne katılmak istiyorsanız, öncelikle kaydınızı *www.lolespor.com* sitesi üzerinden yaptırmalısınız. Yükselme Ligi'ne katılmak için herhangi bir kısıtlama bulunmuyor (Şampiyonluk Ligi takımları burada istisna tabii)

Yükselme Turu, iki büyük finalden sonra Şampiyonluk Ligi'nde yarışacak iki takımı belirlemek için yapılan bir turnuva aslında. Şampiyonluk Ligi'nde 7. ve 8. sırayı paylaşan iki takım ile Yükselme Ligi Finalleri'nde dereceye giren ilk dört takım arasında yapılan turnuvada başarılı olan ilk iki takım, Şampiyonluk Ligi'nde mücadele etmeye hak kazanacak. Anlayacağınız oldukça heyecanlı bir sezon geçireceğiz.

Yukarıda anlattığımız mevsim turnuvaları için tek istisna Yaz Sezonu Turnuvası'nda olacak. Bu turnuvada Yükselme Turu yerine, Türkiye Büyük Finali'ne Yükselme Turu oynanacak. Şampiyonluk Ligi'nden son dört takım ile Yükselme Ligi'nden ilk 4 takım, TBF'ye katılma hakkını kazanmak için kıyasıya bir mücadele verecek.

TBF ile ilgili detaylar ise henüz açıklanmadı. Yeni sezonda bizleri ne gibi sürprizlerin beklediğini sanıyorum ilerleyen günlerde (tahminimce Kış Sezonu Turnuvası sonrasında) öğreneceğiz.

Bu sezon oyun içerisindeki heyecanı bir kenara bırakırsak, en büyük yenilik eSpor desteği konusunda oldu bana göre. eSpor takımlarının maddi ve manevi yönden bu kadar desteklenmesi, şüphesiz ki ülkemizde eSpor'a olan ilginin de katlanarak artmasını sağlayacaktır. Yukarıda adından bahsetmiştim ama tekrar etmekte fayda var. Bütün bu turnuvalarla, liglerle ve puan durumuyla ilgili detaylı bilgi almak isterseniz, *www.lolespor.com* adresini ziyaret edebilirsiniz.



BÜYÜ HIRSIZININ MARİFETİ
+10 Yetenek Gücü
10 saniyede bir +3 Mana Yenileme
10 saniyede bir +2 Altın
ÖZEL Pasif - Vergi: Şampiyonlara karşı yapılan normal saldırılar, rakip başına her 10 saniyede 1 kereye kadar olmak üzere 4 Altın verir. Bir minyon katletmek, bu pasifi 10 saniyeliğine devre dışı bırakır.
1 adet Altın Veren eşyayla sınırlıdır



BUZDİŞ
+20 Yetenek Gücü, 10 saniyede bir +7 Mana Yenileme
10 saniyede bir +4 Altın
ÖZEL Pasif - Vergi: Şampiyonlara karşı yapılan büyüler ve normal saldırılar, rakip başına her 10 saniyede bir kereye kadar olmak üzere 8 Altın verir. Bir minyon katletmek bu pasifi 10 saniyeliğine devre dışı bırakır.
1 adet Altın Veren eşyayla sınırlıdır



BUZ KRALİÇESİNİN HAKKI
+50 Yetenek Gücü, 5 saniyede bir +10 Mana Yenileme
10 saniyede bir +4 Altın
ÖZEL Pasif - Vergi: Şampiyonlara karşı yapılan büyüler ve normal saldırılar, 10 saniyede bir kereye kadar rakip başına 8 Altın verir. Bir minyon katletmek, bu pasif özelliği 10 saniyeliğine devreden çıkarır.
ÖZEL Aktif - Buzul Şefkat: Hedef rakip şampiyonun ve yakındaki tüm rakiplerin 50 Büyü hasarı almasını ve Hareket Hızı değerinin 2 saniyeliğine %50 azalmasını sağlar. (60 saniye bekleme süresi.)
1 adet Altın Veren eşyayla sınırlıdır



ESKİ PARA
5 saniyede bir +5 Can Yenileme
5 saniyede bir +3 Mana Yenileme
ÖZEL Pasif - Haraç: Yakınında bulunduğun ve ölümcül darbeyi vurmadığın bir minyon öldüğünde 2 Altın verir.
1 adet Altın Veren eşyayla sınırlıdır



GÖÇEBE MADALYONU
5 saniyede bir +8 Can Yenileme
5 saniyede bir +11 Mana Yenileme
10 saniyede bir +2 Altın
ÖZEL Pasif - Haraç: Yakınında bulunduğun ve ölümcül vuruş yapmadığın minyonlar öldüğünde 4 altın verir.
1 adet Altın Veren eşyayla sınırlıdır



ULULARIN TILSIMI
Bekleme Süresinde %20 Azalma
5 saniyede bir +10 Can Yenileme
5 saniyede bir +15 Mana Yenileme
10 saniyede bir +2 Altın
ÖZEL Pasif - Haraç: Yakınında bulunduğun ve ölümcül darbeyi vurmadığın bir minyon öldüğünde 4 altın verir.
ÖZEL Aktif: Yakındaki takım arkadaşlarına 3 saniyeliğine +%40 Hareket Hızı verir (60 saniye bekleme süresi).
1 adet Altın Veren eşyayla sınırlıdır



YADİGÂR KALKAN
+50 Can, 5 saniyede bir +6 Can Yenileme
ÖZEL Pasif - Savaş Ganimeti: Kısa menzilli normal saldırılar Can değeri 200'ün altındaki minyonları infaz eder. Bir minyon katletmek, en yakındaki dost şampiyonun, sahip olduğun Azami Can değerinin %2'si kadar iyileşmesini ve (katletme + 5) Altın kazanmasını sağlar. Bu etkiler yakında bir dost şampiyon olmasını gerektirir. 60 saniyede bir tekrar yüklenir. Azami 2 yük.
1 adet Altın Veren eşyayla sınırlıdır



TARGON'UN HEYBETİ
+175 Can, 5 saniyede bir +12 Can Yenileme
ÖZEL Pasif - Savaş Ganimeti: Normal saldırılar, Can değeri 200'ün altındaki minyonları infaz eder. Bir minyon katletmek, en yakındaki dost şampiyonun sahip olduğun azami Can değerinin %2'si kadar iyileşmesini ve (katletme +10 altın) elde etmesini sağlar. Bu etkilerin gerçekleşmesi için yakında bir dost şampiyon bulunması gerekir. Her 30 saniyede bir tekrar yüklenir. Azami 4 yük.
1 adet Altın Veren eşya ile sınırlıdır



DAĞIN SURETİ
+375 Can, Bekleme Süresinde %10 Azalma, 5 saniyede bir +25 Can Yenileme
ÖZEL Pasif - Savaş Ganimeti: Normal saldırılar Can değeri 200'ün altında olan minyonları infaz eder. Bir minyon katletmek en yakındaki dost şampiyonun, sahip olduğun azami Can değerinin %2'si kadar iyileşmesini ve (katletme + 10) Altın kazanmasını sağlar. Bu etkiler yakında bir dost şampiyon bulunmasını gerektirir. Her 30 saniyede bir tekrar yüklenir. Azami 4 yük.
ÖZEL Aktif - Ölümcül İttifak: Mevcut Can değerinin %20'sini tüketir ve 4 saniye boyunca, hedef takım arkadaşına sahip olduğun azami Can değerinin %10'u kadar koruma sağlar. 4 saniyenin sonunda hedef infilak ederek sahip olduğun azami Can değerinin %10'u kadar alan etkili büyü hasarı verir. (60 saniye bekleme süresi)
1 adet Altın Veren eşyayla sınırlıdır



Karşı Stratejiler

KENDİNİZİ VE DÜŞMANINIZI İYİ TANIYIN - Nurettin Tan

ŞAMPİYON SEÇİM EKRANI zafere giden yolun yarısıdır. Daha önce de bahsetmiştim; metaya gidip gitmemek tamamen sizin seçiminiz, fakat mevcut sistemler içinde oynanmaya en uygun ve sonuca giden yolda en güvenli yöntem olduğu için sıklıkla tercih edildiğini unutmayın. Oynama tarzınız ne olursa olsun öncelikle şampiyon seçim ekranında sessiz kalmayıp diğer takım arkadaşlarınıza nereye gideceğinizi ve hangi şampiyonu alacağınızı bildirin. Oyuna girer girmez bir şampiyonu seçip hemen kilitlemek sıkça yapılan bir hatadır. Takım içindeki iletişimi yok ettiği gibi daha oyunun başında tartışma çıkmasına sebep olur. Oyuna yeni başladıysanız ve eğer bir şampiyonu ilk defa deneyecekseniz size bilgisayara karşı mücadele etmenizi, rehberimizi okumanızı ve hatta internetin en güzel nimetlerinden olan YouTube vasıtasıyla iyi oyuncuların taktiklerini izlemenizi tavsiye ederim. Eliniz biraz alıştıktan sonra normal maçlarda sıkı rakiplere karşı kendinizi sınayabilirsiniz.

Eğer normal karşılaşma yapıyorsak karşı takımı göremediğimiz için aldıkları şampiyonlara göre seçim yapamıyoruz. Bu noktada takım kurulumunda dikkat edilmesi gereken birkaç nokta var. Savaşı açacak bir tank var mı? Takım can havuzu düşük şampiyonlardan oluştuğu için çok mu kırılgan? Takımda kalabalık kontrolü olan ne kadar oyuncu var?

Benim kırılgan takım diye çağırdığım eşleşmeler var. Örneğin yukarıda Teemo, ortada Brand, ormanda Fiora ve aşağıda Cailtyn ve Soraka. Başlangıç canları ve zırhları düşük karakterler oldukları için oyun boyunca çabuk kırılırlar. Bu gibi takımların avantajı erken ve orta oyunda yüksek hasar verebilmeleridir. Eğer oyunu bu aşamada baskın oynayarak götürebilirlerse oyunu kazanırlar. Fakat gördüğünüz gibi takımlarında takım savaşını başlatacak herhangi bir oyuncu yok. Koruma için zırh ya da büyü direnci eşyası almaya başladıkları anda yüksek hasar verebilme hızları kesilir. Bu örnekte Teemo yerine bir dövüşçü ya da tank, takımı dengeleyecektir. Genellikle dayanıklı ve fazla can havuzuna sahip şampiyonların çoğunlukta olduğu maç kolay kolay kaybedilmez ama erken oyunda yüksek hasar veremezler. Takım kurulumu şu şekilde olabilir: üstte Vi, ortada Diana, ormanda Volibear, aşağıda Vayne ve Leona. Bu kurulumda Vayne ilk hedef olacaktır ve diğer karakterlerin onu koruması gerekir. Özellikle oyunu dikkatli bir şekilde oyun sonuna kadar taşırlarsa böyle bir takım çok tehlikeli olur.

Takım kurulumunda kalabalık kontrolü için oluşturulacak kombolar çok tehlikeli ve bir o kadar önemlidir. Şampiyon seçerken bu şekilde kombo oluşturmaya ve komboyu gerçekleştirmeden evvel takım arkadaşınızla anlaşmaya özen gösterin. Örnek vermek gerekirse Amumu'nun ulti'si geniş bir alanda birçok kişiyi kıstırken tam bu esnada Miss Fortune'un alan etkili ulti'sinin yağmur gibi kurşun yağdırması karşı takıma ağır hasar vermenin yanı sıra onları panikletecektir.

Karşı seçim (counter pick) nasıl yaparım?

Karşı seçim öncelikle karşıdaki şampiyonun özelliklerini bilerek yapılır. Bazı koridorların bela şampiyonları vardır, onlardan örnek verirsem ne demek istediğimi rahatlıkla anlarsınız. Orta koridorda Swain can emme özelliği ve bir büyücüye göre büyük can havuzu yüzünden çok can sıkıcı bir karakterdir. Ağır hasar vermesi için rakibe biraz yaklaşması gerekir, dolayısıyla uzaktan saldıran Lux gibi karakterler Swain'i rahatlıkla durdurabilir. Lux ise tüm yetenekleri hedefi tutturma üzerine kurulu olduğu için, Katarina gibi hareketli bir şampiyon karşısında çaresiz kalır. Katarina özellikle birden fazla düşmanın arasına girdiğinde çok tehlikelidir, fakat Ölüm Çiçeği yeteneğini kullandığını erkenden fark eden biri tarafından durdurulabilir.

Üst koridorda Jayce çok kuvvetlidir, sürekli uzaktan rahatsız eder, rakibini iyice yıprattıktan sonra yakın dövüşte paralar. Ama karşısına Yorick aldığınız zaman Jayce'in manasının hemen bitme probleminden faydalanarak onu sürekli hayaletlerle rahatsız edersiniz, Yorick'in yüksek can havuzu ve can yenileme özelliği bir artıdır. Yorick de yukarıda karşılanması zor bir karakterdir ama Cho'Gath ile onu rahatlıkla engelleyebilirsiniz. Yorick'in çıkardığı hayaletler, Kazıklı Zemin ile rahatlıkla engellenebilir ve Cho'Gath'in pasif can doldurma özelliği ona bu sırada inanılmaz bir dayanıklılık sağlar.

Başka bir örnek; Galio orta koridorda hemen her büyücü karakterin korkulu rüyasıdır. Çünkü Galio'nun büyü direnci ona yetenek gücü bonusu olarak geri döner. Wukong görünmezliği sayesinde çok rahat vur-kaç yapıp karşısındaki oyuncuyu hayattan bezdirebilir, ama Wukong almış bir ka-



PICKBAN:
Karşı takımın en sevdiği şampiyonları yasaklamak ve dikkatli seçim yapmak, sizi maça 1-0 önde başlatır.

rakterin karşısına Lee Sin gelirse maymunun işi biter. Çünkü Lee Sin yetenekleri sayesinde görünmez karakterleri görebilir. Karşı takımdaki Blitzcrank, kırılgan şampiyonlar için korkutucudur. Fakat karşısına çıkan bir Ezreal, Roket El yeteneğinden kaçabildiği için onu etkisiz kılar. Düşmanlar arasında bir Karthus varsa az canla kaçma şansınız çok düşüktür, ama takımınızdaki Soraka, Dilek yeteneği sayesinde Karthus karşısında adeta yıldızlaşır.

Karşı seçim mantığı zamanla öğrenilen ve kullandığınız şampiyona hâkimiyetinize bağlı bir tecrübedir. Değişmeyen tek kuralın, sadece kendi şampiyonunuzun özelliklerini değil, karşı şampiyonunkileri de bilmeniz gerektiği olduğunu unutmayın.

Koridorda zorlanıyorum ne yapmalıyım?

Rakibin sizi ne derece zorladığını onunla birkaç defa kafa kafaya çarpışıp gücünüzü sınayarak anlayabilirsiniz. Dayak yiyor gibiyseniz ve o baskın oynuyorsa yapılabilecek en iyi şey daha güvenli olan kuleye yakın durmak ve bu şekilde minyon biçmektir. Elbette kendi kulenizin altında farm yapmak daha zordur. Her şampiyon farklı yöntemler uygulamak zorunda kalabilir. Ama bir kere alıştınız mı kule altında da orta alandakine yakın hızda minyon biçebildiğinizi göreceksiniz.

Kaybediyor gibi görünsenizde bu şekilde oynamak, rakibiniz kulenize fazla yaklaştığı için ormancınıza tuzak kurma şansı yaratır. Eğer ormancınız yoksa veya kötüyse diğer koridordaki arkadaşlarınızı tuzağa çağırabilirsiniz. Bu şekilde bir iki kere öldü mü zaten üstünlük size geçecektir. Ama unutmayın ki rakibiniz de aynısını yapmaya çalışacaktır. Minyonlara vurmayıp üzerine çekebilir, sağlığı azalsa bile iksir kullanmayabilir. Yapılan genel hata bir açıklık yakaladığını düşünerek bu tuzağa düşmek ve hatta hırs yaparak öldükçe rakibe saldırmaya devam etmektir, fakat her ölüşte rakibinizi katletmeniz bir o kadar daha zorlaşır. Gerekiyorsa oyun sonuna kadar kule altında kalmak, karşıdaki rakibi gereksiz yere güçlendirmekten daha iyidir.

Karşı takımdan biri fazla beslendi, karşı taktik nedir?

Fazla besili insanlara uygulanacak tedavi daima sıkı bir diyettir. Tek başınıza dolaşmayın, ormanda yolunuzu kaybetmeyin, gereksiz yere koridor ilerletmeyin ve gözünüz daima küçük haritada olsun. Besili oyuncunun nerede olduğunu bilmiyorsanız ya kulenize ya da takım arkadaşlarınıza yakın olun. Yoksa besili oyuncuyu tam bir canavara çevirirsiniz. Besili kişi YG oynuyorsa büyü direnci, SG oynuyorsa zırh kasmak yerinde olacaktır. Takım savaşlarında herkesin aynı anda tek kişiye odaklanması (eğer çok büyük bir fark yemediyseniz) ve sersemletici yeteneklerini o kişiye kullanması başa bela güçlü şampiyonu aradan çıkarmaya yetecektir. Ne kadar güçlenmiş olursa olsun, sersemlemiş bir düşman kimseye hasar veremez.

Karşı takım, bütün halinde sizden daha güçlüyse bile umudunuzu yitirmeden takım halinde savunma yaparak oynamaya devam edebilirsiniz. Oyunu uzattıkça şansınız artabilir çünkü maç belli bir aşamadan sonra doygunluk noktasına ulaşır. Erken ve orta oyunda rakip takım aşırı baskın oynayarak ve sizi katlederek avantaj elde etmiş olabilir ama oyunu savunma yaparak uzatabilirseniz, oyun sonunda onlarla aynı eşya seviyesine gelebilirsiniz (bu yüzden çok oyun kaybettim, LoL'ü güzel yapan da bu zaten).

Totemlere karşı ne yapabiliriz?

Tüm şampiyonların aldığı ziynetlerin yanı sıra, destek sınıfı iseniz tek kullanımlık totemlerden de mutlaka almanız şarttır.. Oyunu takip ederek önce rakibin destek oyuncusunun totem atmasını bekleyin. Bundan sonra doğru zamanı kollayarak görüş toteminizi dikin ve karşı tarafın totemini yok edin. Bunu yapınca ormancınıza kesinlikle haber verin ki gönül rahatlığıyla baskına gelebilsin. Eğer karşı tarafın totemini yok edemiyorsanız, totemin nerede olduğunu ormancıya söyleyin, böylece sizin koridora gereksiz yere baskın yapmaya çalışarak zaman kaybetmiş olmaz. Örneğin Ejderha'nın önüne koyulan totemden ormancıyı haberdar ederseniz o da rakibin ormanından dolaşarak baskına gelebilir.

Elbette düşmanın totem dikmesini tespit etmek kolay değil. Ama oyun ilerleyip Kâhinin Karışımı alabilene kadar gözlerinizi dört açmak zorundasınız.



COUNTER:
İnternetteki bazı siteler her şampiyonun kime karşı iyi ya da kötü olduğunu kullanıcı tecrübeleriyle birlikte aktarıyor.



EŞYALAR

GÜCÜNÜZE GÜÇ KATAN EŞYALARI NASIL SEÇMELİ? - Nurettin Tan

LEAGUE OF LEGENDS ŞAMPİYONLARI oyun içinde satın alınabilen eşyalar sayesinde hem yeteneklerini daha etkili kullanıyor hem de yeni yetenekler kazanabiliyor. Oyundaki güç dengesini, kimin önde olduğunu, maçı kimin kazanacağını belirleyen genelde eşyalarda kimin üstünlük sağladığı oluyor. Dolayısıyla hangi şampiyona hangi eşyaları hangi sırayla alacağınız, oyunda izlenmesi gereken stratejinin çok önemli bir parçası.

Hangi eşyanın sizin şampiyonunuza daha faydalı olacağı kadar, o eşyaları hangi sırayla ve nasıl üreteceğiniz de önemli. League of Legends'daki en güçlü eşyalar genelde 4-5 farklı eşyanın birleşmesi ile oluşuyor. Başta zayıf görünen küçük eşyalarla başlıyoruz ama bunları üzerine başka eşyalar ekliyerek en güçlü eşyaları elde ediyoruz. Diyelim ki Rylai'nin Kristal Asası'nı üretiyoruz. Önce İnfilak Değneği'ni alarak Yetenek Gücümüzü (YG) mü arttıracağız, yoksa Dev Kemeri alarak canımızı güçlendireceğiz. Böylesi küçük kararlar, özellikle maçın başında doğru alındığında, oyundaki asıl farkları yaratıyor. Çünkü fazladan YG belki size ilk kanı kazandırabilir veya fazladan can koridorunuzda daha uzun kalabilmenizi sağlar. Bu yüzden oyuna başlamadan önce sadece hangi eşyaları alacağınızı değil, onları ne zaman ve hangi sırayla üreteceğinizi de biliyor olmalısınız. Elbette oyun sırasında maçın gidişatına göre stratejilerinizi güncellemeniz gerekecek. Ama önden sıkı bir planınız olması sizi her üsse dönüşünüzde eşya satın alma ekranına "şimdi ne alsam" diye boş boş bakarak vakit kaybetmekten kurtarır.

Dükkan'a buyrun

Oyunun eşya alım menüsü gayet kullanıcı dostu. Ekranı ilk açtığınızda karşınıza "Önerilen" eşyalar çıkıyor. Eğer bir şampiyonu ilk defa deniyorsanız ve hangi eşyalara ihtiyacınız olduğuna dair bir fikriniz

HANGİ ÇİZMEYİ ALMALI?



Oyunun başlarında alınan Sürat Çizmeleri herkes için ortak olsa da, onu sonradan hangisine geliştireceğiniz tamamen oyun şartlarına bağlı. Örneğin çoğu SG taşıyıcı için Savaş Çizmesi, YG taşıyıcı içinse Sihirbaz Pabuçları öncelikli tercihtir. Fakat karşı takımın büyü hasarı yüksekse veya yavaşlatma, sersemletme etkili yetenekleri sizi sürekli bunaltıyorsa Merkür'ün Adımları daha doğru bir tercih olacaktır. Ya da bir ormancı olarak fazla dayanıklılığa ihtiyacınız olmadığını düşünüyorsanız, bütün haritayı turlayıp sürekli baskına gitmek için Gezgin Çizmesi alabilirsiniz.

Sezon 3 ile birlikte oyundaki çizmeler artık bir kademe daha geliştirilebiliyor. Altı çeşit Efsun arasından şimdilik en popüler olanı Sığınak. Özellikle üssünüzü savunmak durumunda kaldığınızda, Can ve Mana değerlerini hemen doldurması ve 8 saniyeliğine kattığı +%200 Hareket Hızı çok ama çok işe yarıyor. Tabii bu özelliği saldırı amaçlı da kullanabilirsiniz. Sığınak özelliği etkinken uzaktaki bir toteme Işınlan büyüsüyle ışınlanarak kaçan bir düşmanı rahatlıkla yakalayıp öldürebilirsiniz.



Eşyaları üzerine sol tuşla çift tıklayarak ya da sağ tuşla bir kez tıklayarak hızla satın alabilirsiniz. Ölüyken eşya satın almak için bol bol zamanınız olsa da, başka zamanlarda işinizi çabucak halledip üssünüzden çıkmak size avantaj sağlayabilir.

yoksa işe buradaki eşyalarla başlamak gerekir. Ama çoğu şampiyon için bu liste tam da ideal değil. Bir şampiyonda ustalaştıkça daha iyi eşya kombinasyonları bulabilir ve kendi tarzınıza göre özelleştirebilirsiniz. Dergimizin ilerleyen bölümlerindeki Şampiyon Rehberleri de bu konuda size yardımcı olabilir.

Önerilen eşyalar dışındaki eşyalara ulaşmak için yukarıdan Tüm Eşyalar'a tıklıyoruz. Burada beş ayrı grup altında basitçe sınıflandırılmış olarak bütün eşyaları bulabilirsiniz. Bu sınıflar aynı zamanda eşyaların sahip olabileceği özellikleri de listelemiş oluyor bizim için. Öncelikle bu özelliklerin neler olduğuna ve ne işe yaradıklarına bir bakalım:

Hasar: Saldırı Gücü'nü artıran eşyalar burada bulunur, dolayısıyla SG taşıyıcı ve dövüşçü karakterlerin sevdiği bir bölümdür. Bazı silahlarda hasarın yanında zırh delme özelliğini de görebilirsiniz. Bunlar rakipleriniz çok fazla zırh çıkmışsa özellikle alınması gereken eşyalardır. Rakibin zırhının bir bölümünü yok sayarak daha yüksek hasar verir.

Saldırı Hızı: Saldırı gücü taşıyıcı şampiyonlarının çok sevdiği bir bölümdür. Otomatik saldırı ile ağır hasar verdiklerinden dolayı hızlı saldırmak bu şampiyonlar için çok önemlidir. Pasif yeteneği saldırı sayısına bağlı şampiyonlar için de tercih sebebidir.

Can Çalma & Emme: Rakibe verilen hasarın belli bir miktarını Can olarak kendinize eklemenize yarar. Birkaç minyon öldürdüğünüzde Can İksiri içmiş kadar olursunuz. Can Çalma saldırı hasarından, Can Emme ise büyü hasarından beslenir.

Kritik Vuruş: Çoğunlukla SG taşıyıcı karakterlere hitap eden bir özelliktir. Otomatik saldırıların bazılarının belirli bir şans yüzdesine göre kritik gelmesini ve böylece normalin iki katı veya daha fazla hasar vermesini sağlar.

Mana & Mana Yenilenmesi: Yetenekleri mana ile çalışan karakterlerin değişmez adresidir. Mananıza daha fazlasını ekler ya da var olan mananızın yenilenme hızını artırır. Özellikle Ryze manayı çok sever çünkü manası ne kadar fazla olursa verdiği hasar o kadar artar.

Bekleme Süresinde Azalma: Yeteneklerinizin geri sayıma giren bekleme süresini azaltan eşyalardır. Bazı karakterlerin bekleme süreleri gerçekten dezavantaj olabilir (özellikle yanlış kullanıldığında). Bu tip eşyalara ağırlık vererek yükünüzü biraz azaltabilirsiniz.

Yetenek Gücü: Yetenekleri YG ile hasar



"Özel Pasif", aynı eşyadan iki ya da daha fazla satın alırsanız sadece birininki geçerli olacak demektir. Örneğin özel pasifi +10 Zırh Delme olan Kara Balta'dan iki tane alsanız bile +20 değil, yine +10 Zırh Delme etkisini gösterir.

veren şampiyonların uğrak noktası.

Zırh: SG'den aldığınız hasarın bir bölümünün engellenmesini sağlar. Ayrıca kule ve minyonlardan aldığınız hasarı azaltır.

Can & Can Yenilenmesi: Toplam canınızı ya da var olan canınızın dolum hızını artırır.

Büyü Direnci: YG ile hasar veren karakterlerden gelen zararın bir miktarını durdurmaya yarar.

Hareket: Sürat çizmeleri ve hareket hızınızı artıran diğer eşyalar bu bölümde bulunur.

Tek Kullanımlık: Tek kullanımlık eşyalar bir sefer kullandıktan sonra kaybolanlardır, iksirler, totemler gibi...

Oyuna neyle başlamalı?
Satın alınacak eşyalar şampiyondan şampiyona ve gidilecek koridora göre değişir. Fakat oyuncuların ezici bir çoğunluğu Sürat Çizmesi + 4x Can İksiri ve mutlaka bir ziynet ile oyuna başlar. Ziynetler ücretsiz olduğu için kendinize uygun olanı seçip başlayabilir ve oyun sırasında istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Bu konuyla ilgili detayları 4. Sezon değişikliklerinde bulabilirsiniz. Bu şekilde bir başlangıç tercih edilmesinin sebebi her iki tarafın birbirini rahatsız edeceğini farz ederek alınacak hasarın karşılanması ve oyun başında bulunduğunuz koridorda daha uzun süre dayanmak istenmesidir. Koridorunuz ormancı tarafından baskına uğrayabilir, takım arkadaşınız ya da siz yanlış bir hareket yapabilirsiniz. Bu durumlarda Can İksiri hemen yardıma koşar. Ama her şeyden önemlisi minyon hasadına dayalı erken oyunda koridorunuzda daha uzun süre kalarak daha fazla altın toplarsınız ve canınızı doldurmak için değil eşyalarınızı satın almak için hazır olduğunuzda dönersiniz.

"Neden Çizme alıyoruz?" sorusunun cevabı, düşman baskınlarından kaçmak ya da dost ormancı baskınlarında rakibi daha kolay kovalamak için hız kazanmaktır. Zaten çizmenizi ileride geliştireceğiniz için oyunun başında kullanacağınız sınırlı paranızı ileride birleştireceğiniz bir parçayı almak için kullanarak hızlı bir çıkış yapmış olursunuz. Kaçış mekaniğine güvenen ve karakterine hâkim olduğuna inanan iyi taşıyıcılar ise Uzun kılıç ve Can İksiri ile alternatif bir başlangıç yapabilirler. Sezon üç ile birlikte çizmeli ve çizmesiz hızlar arasındaki fark oldukça azaldı. Bu yüzden oyun başında çizme almak eskisi gibi bir zorunluluk değil.

Ormancılar için Avcı Palası vazgeçilmez bir başlangıç eşyasıdır. Üst koridorun yalnız dövüşçüleriyse başlangıçta daha uzun süre koridorda ayakta kalabilmek için bütün parasını iksire dahi yatırabilir. Destek şampiyonları için eşya alma mantığı biraz



Birden fazla özelliği seçerek listeyi daraltabilirsiniz. Örneğin Hasar ve Can Çalma'yı işaretlerseniz, sadece bu iki özelliğe birden sahip olan eşyalar sıralanacaktır.

daha farklı, o yüzden bu konuya ayrıca eğilmek istiyorum. Bir destek şampiyonu, çantasında yer kalmadığı için totem almamazlık yapmaz. Aldığı eşyalar da mümkün mertebe takımına Hare etkisiyle artı veren cinsten olmalıdır. Kendimden örnek vermem gerekirse Keşiftaşı ya da Yakut Keşiftaşı'nı şampiyonun gelişimini yavaşlattığını düşündüğüm için almam. Ancak oyunun 20. dakikasından sonra Keşiftaşı maliyetini çıkarır. Yapımı için Yakut Kristal de gereklidir lakin Ordu Kalkanı da tamamlanmak için aynı eşyaya muhtaçtır. Ve önce Yakut Keşiftaşı'nı çıkarsanız Ordu Kalkanı için çok geç kalmış olursunuz. Çizmemi neredeyse oyun sonuna kadar geliştirmeyerek dişimden, tırnağımdan arttırdığım her altını Ordu Kalkanı ve Zeke'nin Sancağı'na yatırırım.

Gördüğünüz üzere eşya seçimi çok önemli bir konu. Karakterinizin hangi özelliği güçlüyse ve o özellik için hangi eşyaya ihtiyacınız varsa onu almalısınız. Şampiyon rehberlerimizdeki her şampiyona özel tavsiye edilen eşyalar listesini bulacaksınız. Biz yine de en sık kullanılan, en önemli eşyalardan bazılarını sizin için toparladık.

Tin Taşı
5 saniyede +14 Can Yenilenmesi
5 saniyede +7 Mana Yenilenmesi
ÖZEL Pasif - Sakatla: Normal saldırılar isabet halinde canavarlara 10 ilave gerçek hasar verir.
ÖZEL Pasif - Kasap: Canavarlara verilen hasar %20 artar.

Ormancıların değişmez silahlarından biridir. Ormandaki canavarları hızla kesmenize yarar. Fazladan hasar verme özelliği geri sayıma girmediği için Tin Taşı ile üst üste ağır hasar verip ormanı hızla temizleyebilirsiniz. Aynı şey bazı üst koridor şampiyonları için de geçerlidir çünkü minyonlara az hasar verirler; aradaki bu fark Tin Taşı ile kapatılabilir.

Kanasusamış
+70 Saldırı Gücü, +%12 Can Çalma
Pasif: Yük başına +1 Saldırı Gücü ve +%0,2 Can Çalma verir (en fazla +30 Saldırı Gücü ve +%6 Can Çalma). Birim katletme başına 1 yük verir (en fazla 30 yük). Ölüm halinde, mevcut yüklerin yarısı kaybedilir.

Şu sıralar dövüşçü şampiyonlar tarafından erken oyunda çok ilgi görmese de orta oyuna doğru çıkılan bir eşya (Kara Balta erken oyunda daha çok rağbet görüyor). Bazı SG taşıyıcılar tarafından da ilk eşya olarak hemen çıkılıyor. Sorun şu ki öldüğünüz zaman aldığınız artının yarısı gidiyor ve taşıyıcı oynarken ilk hedef siz olacağınız için ölmeyeceğinizin garantisini kimse veremez. O yüzden oyun başında Ebedi Kılıç ile Kanasusamış arasında bir



Eşyaların altında yazan fiyat toplam fiyatıdır. Bu resimde, normal fiyatı 1200 altın olan çizmenin altında, temel çizmeye zaten sahip olduğumuz için 1200 - 350 = 850 yazıyor.

seçim yap derseniz oyumu Ebedi Kılıç'tan kullanırdım, fakat oyun şartlarına göre durum değişebilir tabii.

Ebedi Kılıç
+70 Saldırı Gücü, +%25 Kritik Vuruş İhtimali
ÖZEL Pasif: Kritik vuruşlar %200 yerine %250 hasar verir.

Bu kılıç tek kelimeyle bir canavar, her SG taşıyıcının mutlaka alması gereken bir silah. Yüksek kritik şansı ve verdiği ekstra hasarı bir kenara bırakıyorum (ki azımsanacak şeyler değil) kritik vuruş hasarını %250'ye çıkarması onu vazgeçilmez yapıyor. Bu yüzden ilk çıkacağınız eşya konusunda Kanasusamış ve Ebedi Kılıç arasında karar tamamen size kalıyor. İkisi de harika özellikler veriyor ama erken oyunda sadece birine sahip olabilirsiniz.

Kara Balta
+250 Can, +50 Saldırı Gücü, Bekleme Süresinde %10 Azalma
ÖZEL Pasif: +10 Zırh Delme
Pasif: Bir rakip şampiyona fiziksel hasar vermek, Zırh değerini 4 saniyeliğine %5 azaltır (bu etki 5 defaya ve %25'e kadar birikebilir)

Kara Balta'yı eşsiz bir silah yapan durum zırh değerini azaltma özelliğinin her türlü fiziksel saldırı ile çalışmasıdır. Yani sadece otomatik saldırı ile bu değer artmakla kalmaz, örneğin Garen'ın Yargı yeteneğinin her vuruşu ya da Pantheon'un Yürek Deşen saldırısı silahın bu özelliğini tetikler. Zırh Delme sadece bir hedefe uygulanmakla kalmıyor, birden fazla hedefe vurabiliyor. Kafanızda canlandırın; Garen'ın Yargı yeteneği ile takım dövüşünde rakip gurubun içinde dönmeye başladınız ve herkese bu zırh düşürme etkisini uyguladınız... Kara Balta gerçekten tehlikeli bir silah.

Son Fısıltı
+40 Saldırı Gücü
ÖZEL Pasif: Fiziksel hasar, rakibin zırh değerinin %35'ini yok sayar.

Hırpalayan'dan daha etkili ama doğal olarak ondan daha pahalı bir eşya. Rakibin zırh değeri arttıkça Kara Balta'dan daha fazla işlevsel olur ama Kara Balta'nın Can ve bekleme süresindeki azalma özellikleri oyuncuyu kararsız bırakır. Yani amacınız zırh delmek ise ve mesafeli bir taşıyıcı iseniz oyunun sonuna doğru almanız iyi olur.

Üçlü Kuvvet
+30 Saldırı Gücü, +30 Yetenek Gücü, +%30 Saldırı Hızı, +%10 Kritik Vuruş İhtimali, +%8 Hareket Hızı, +250 Can, +200 Mana
ÖZEL Pasif - Hiddet: Normal saldırılar isabet halinde 2 saniyeliğine 20 Hareket Hızı verir. Katletme halinde ise 2 saniyeliğine 60 Hareket Hızı verir. Bu Hareket Hızı bonusu menzilli şampiyonlar için yarıya iner
ÖZEL Pasif - Büyülükılıç: Bir yetenek kullandıktan sonra, bir sonraki normal saldırı taban Saldırı Gücü değerinin %200'ü kadar fazladan hasar verir (2 saniye bekleme süresi).

Bu eşyada yok yok, her şey bir arada. Birden fazla yetenek üst üste kullanıldığında Üçlü Kuvvet ayrı ayrı artı vermez. Eşyanın yavaşlatma özelliği ne kadar çok Üçlü Kuvvet alırsanız o kadar artar ama tamamen gereksiz bir fantezidir, bir tane yeter. Oyunda en çok kullanılan eşyalardan biridir, hasar üzerine dayalı karakterler Üçlü Kuvvet'ini bitirdiği zaman dikkatle yaklaşılması gereken rakipler haline gelir.

Ordu Kalkanı
+200 Can, +20 Zırh, +20 Büyü Direnci
ÖZEL Hare - Ordu: Yakındaki takım arkadaşlarına +20 Büyü Direnci ve 5 saniyede bir +10 Can Yenilenmesi verir.

Destek şampiyonlarında çoğunlukla Shurelya'nın Rüyası'ndan bile önce alınması gereken bir eşyadır. Eğer Leona gibi tank-destek sınıfı bir karakter oynuyorsanız hem takımınıza siz etraftayken yeterli Can, BD ve CY'yi verirsiniz hem de dövüşlerde ayakta kalabilecek dayanıklılığa Yakut Kristal ve Büyüsavar Pelerin sayesinde kavuşursunuz. Eşyayı tamamlamak için gerekli eşyalardan biri olan Yiğitlik Simgesi genelde koridor aşamasında alındığı için hem kendinize hem de taşıyıcınıza Can Yenileme desteği sunarsınız. Bütün takıma hitap eden en iyi destek eşyalarından biridir. Üstelik etkisini daha da artıran Demir Solari'nin Broşu'na geliştirilebilir.

Statikk Hançer
+%40 Saldırı Hızı
+%20 Kritik Vuruş İhtimali
+%6 Hareket Hızı

ÖZEL Pasif: Hareket etmek ve saldırmak, Statik Yük biriktirir. 100 Yük biriktiğinde, bir sonraki saldırı tüm yükleri harcayarak en fazla 4 hedefe 100 büyü hasarı verir (bu vuruş kritik vuruş olabilir).

DORAN'IN EŞYALARI





Oyunda Doran'ın Kalkanı, Doran'ın Kılıcı ve Doran'ın Yüzüğü olmak üzere üç çeşit Doran eşyası bulunuyor. Bu eşyaların ortak özelliği, oyunun başında 475 altın gibi uygun bir fiyata faydalı özellikler sağlasa da başka bir eşyayla birleştirilip geliştirilemediği için oyunun ilerleyen safhalarında etkisini yitirmesi. Diğer bir deyişle oyuna bir Doran eşyasıyla başlayarak kısa vadeli güç kazanmış oluyorsunuz. Fakat bu güçten faydalanıp üstünlük kuramazsanız eşya gelişiminiz sekteye uğrayacağı için riskli bir seçim. Ayrıca Kılıç ya da Yüzük'ten biriyle oyuna başladığınız zaman, yaptığınız herhangi bir hatada canınızı dolduracak iksiri alacak paranız kalmıyor. Doran aldığınızı gören rakip daha fazla üzerinize gelmeye ve sizi ya katletmeye ya da ağır şekilde yaralayıp erkenden üsse dönmeye zorlayacaktır. Bu da bulunduğunuz koridorda hâkimiyeti ele geçirme konusunda ilk golü yediğiniz anlamına gelir.



İsmini ezbere bildiğiniz bir eşyayı arama çubuğuna yazıp bulabilirsiniz. Ayrıca örneğin "altın" yazdığınız zaman size altın kazandıran Felsefe Taşı, Kage'nin Şanslı Mızrabı gibi eşyalar gösterilecektir.

Özellikleri ile Hayalet Dansçı'yı andırsa da ekstradan verdiği büyü hasarı ile rakipleri taciz etmekte oldukça etkilidir. Genelde SG taşıyıcıları ve Master Yi gibi ani hasar kabiliyeti yüksek şampiyonlar tarafından tercih edilir. Eğer saldırı hızınız yeteri kadar yüksekse Hayalet Dansçı yerine tercih edilebilir.

Hayalet Dansçı
+%50 Saldırı Hızı, +%30 Kritik Vuruş İhtimali, +%5 Hareket Hızı
ÖZEL Pasif: Şampiyon, birimlerin içinden geçebilir.

Oyunda en yüksek saldırı hızı ve kritik vuruş ihtimalini veren eşyadır. Buna rağmen ücreti çok düşüktür. Şu günlerde Statikk Hançer ile kıyaslanmasına rağmen bana kalırsa onun yerine hızla çıkılması gereken ilk silahtır. Genelde SG taşıyıcılar kullanır fakat savaşçı sınıfların uyguladığı stratejiye göre de kullanabileceği bir eşyadır. Pasifi şampiyonunuzun baş belası minyonlara takılmadan yürümesini sağlar, peşinize takılan biri varsa bu sayede rahatlıkla kaçabilirsiniz (Tryndamere ve Master Yi gibi mesafeli SG taşıyıcıların avlarını kolaylıkla yakalamalarına da yarayabilir).

Ölümateşi Pençesi
+100 Yetenek Gücü, Bekleme Süresinde %10 Azalma
ÖZEL Aktif: Hedef şampiyona, azami Can değerinin %15'ini büyü hasarı olarak verir ve aldığı büyü hasarını 4 saniyeliğine %20 arttırır (60 saniye bekleme süresi).

Çok yüksek YG faydası dışında pasifi bu eşyayı çok tehlikeli hale getirir. Birçok oyuncunun yaptığı hata Ölümateşi Pençesi'ni kullanmayı unutmak ya da savaşın sonunda kullanmaktır. Lakin silahın asıl gücü verilen büyü hasarını 4 saniyeliğine %20 artırmak olduğundan LeBlanc ya da Veigar gibi karakterlerin tek vuruşta rakibi katletmesine yardımcı olur. Bunun dışında Bekleme Süresini Azaltma özelliği de Katarina, Mordekaiser ve Vladimir gibi şampiyonların çok işine yarayabilir.

Rylai'nin Kristal Asası
+500 Can, +80 Yetenek Gücü
ÖZEL Pasif: Yetenek hasarı vermek, hedefin Hareket Hızı değerini 1,5 saniyeliğine %35 azaltır (çoklu hedeflerde ve zamanla hasar veren büyülerde %15).

YG karakterinize Can katmak ve aynı zaman YG'sini artırmak istiyorsanız ilk seçeneğiniz Rylai olmalı. Akali, Diana, Katarina ve Mordekaiser gibi mesafeli YG karakterleri için pasifi yakalanan rakibin kaçış hızını yavaşlattığı için çok önemlidir. Biraz pahalıdır ama çok işlevseldir. Sihirdar Büyüleri, eşyaların dokununca vurduğu hasarlar (Günateşi Pelerini gibi) ve klonların verdiği zarar Rylai'nin yavaşlatma özelliğini tetiklemez.

Rabadon'un Şapkası
+120 Yetenek Gücü. Yetenek Gücünü %25 arttırır.

Yaptığı iş kısa ve öz olmasına rağmen büyük fark yaratan bir eşyadır. Hâlihazırda artmış olan YG'nize önemli oranda takviye sağlar. İkinci çıkacağınız YG eşyası olursa orta oyunda çok yüksek hasar verebilirsiniz.

Mejai'nin Ruhyiyeni
+20 Yetenek Gücü
ÖZEL Pasif: Yük başına +8 Yetenek Gücü verir. Katletme başına 2, asist başına 1 yük verir (en fazla 20 yük). Ölüm halinde yüklerin üçte biri kaybedilir. 20 yüke ulaşıldığında, Bekleme Süresinde %15 Azalma sağlar.

Tam bir kumar eşyasıdır. Oyunun başında hemen çıkarsanız gerçek değerini gösterir. Ama bu eşyayı çıkıp geliştiremezseniz şampiyonunuz erkenden geri kalır, gelişemez. Örnek vermek gerekirse orta koridorda Lux oynarken seçilebilir. Lux uzun mesafeli büyüleri yüzünden eğer çok dikkatli oynanırsa oyun boyunca çok az ölen bir şampiyondur çünkü takım savaşlarının içine kadar girmesine gerek kalmaz. Katliam yapamasa bile her takım savaşından bolca asist ile ayrılır, bu da Mejai'nin yükünü artırır. YG'si erkenden güçlenen bir Lux karşı takım için çok rahatsız edici olur. Lux ulti'sinin bekleme süresinin kısalığından dolayı «hasar desteği" dediğim bir şampiyon (bu terimi bir tek ben kullanıyorum sanırım, hehe).

Günateşi Pelerini
+450 Sağlık, +45 Zırh
ÖZEL Pasif: Yakındaki rakiplere her saniyede 40 büyü hasarı verir.
Bir tankın ilk çıkması gereken eşyalardan biridir. Eklediği yüksek Can ve Zırh hakkında söz etmeye bile gerek yok ama pasifi üzerinde özellikle durmak gerek. Saniyede 40 büyü hasarı çok iyi bir rakam, özellikle Amumu'nun Gözyaşı Seli ve Dr. Mundo'nun Alevli Istırap'ı ile çok iyi bir kombo oluşturur. Büyü hasarı verdiği için Cehennem Asası sayesinde daha fazla hasar verir.

Çivili Zırh
+100 Zırh
ÖZEL Pasif: Normal saldırıya maruz kalındığında, hasarın %30'unu (savunma ile azalmadan önce) saldırgana büyü hasarı olarak geri yansıtır.
Karşıda çok yüksek hasar veren SG taşıyıcı karakterler varsa alınası bir eşyadır çünkü size yüksek hasar verdikçe taşıyıcı aynı zamanda kendine de zarar verir. Son zamanlarda taşıyıcılar da Çivili Zırh kullanmakta, hayatta kalma olasılığını artırdığı kadar rakip taşıyıcı ile yüz yüze kaldığı zaman kullanıcıyı bir el üstün yapıyor. Fakat taşıyıcının genelde savaşçı sınıf şampiyonlarla başı derde girdiği için Çivili Zırh'ın sadece zırhından faydalanabiliyor. Karşıda Warwick var ise taşıyıcının Çivili Zırh çıkması daha da mantıklı hale geliyor çünkü Warwick'in ultisi cihazın pasifini tetikliyor.

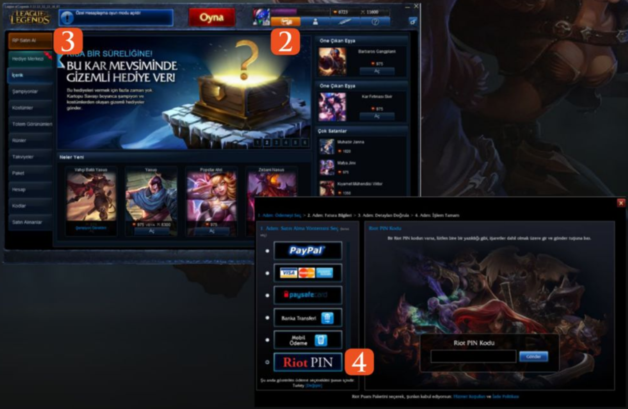
EŞYAYA KARŞI EŞYAYA KARŞI EŞYA!





League of Legends'ın en sevdiğimiz yanlarından biri de sürekli bir değişim halinde olması. Eşyaların kendisi çok değişmese bile bazılarının zaman zaman inanılmaz popüler olduğunu, derken yerini bir başkasına bıraktığını görebiliyorsunuz. Yakın zamandan bir örnek verelim: Sezon 3 öncesinde Kara Balta'nın Zırh Delme getirisi Özel değildi, yani üst üste binebiliyordu. Durumun farkına varan oyuncular üç beş tane alıp rakiplerinin canına okumaya başladı. Öyle ki, artık neredeyse en kısa sürede en çok Kara Balta alan takım oyunu kazanıyordu. Bu durum düzeltildi, fakat etkileri devam etti. Oyuncular zırh yerine can depolamaya başladı ki o günkü şartlar için en etkili eşya Warmog'un Zırhı'ydı. Tanklar bir yana, taşıyıcılar bile Warmog alır oldu. Fakat oyuncuların sağlık değeri tavan yapınca takım savaşları bitmek bilmez oldu... Çözüm? Düşmanların sağlığının %5'i kadar ek hasar veren Mahvolmuş Kralın Kılıcı tabii!

600 RP DEĞERİNDEKİ KODUNUZU NASIL KULLANIRSINIZ?



1 Kodunuza aşağıdaki alandan ulaşabilirsiniz.

2 “Mağaza” butonuna tıklayın.

3 “RP Satın Al” sekmesine tıklayın.

4 Açılan pencerede “Riot PIN” sekmesine tıkladıktan sonra karşınıza gelen “Riot PIN Kodu” bölümüne kodunuzu girerek aktifleştirebilirsiniz.

KODUNUZ BURADA!

1



RÜNLER, KABİLİYETLER VE BÜYÜLER

OYUNDA ÜSTÜNLÜK SAĞLAMAK İÇİN HANGİLERİNİ SEÇMELİ? - Eren Okka

LEAGUE OF LEGENDS'ta oyundaki çeşitliliği artırmak ve oyuncuların değişik stratejiler uygulamasına fırsat tanımak amaçlı çeşit çeşit özellikler bulunuyor. Ortak yanı, maçlara başlamadan önce seçilmesi diyebileceğimiz rünler, kabiliyetler ve sihirdar büyüleri, bireysel yeteneğiniz kadar önem taşımasa da oyunun seyrini değiştirebilir.

RÜN NEDİR, NE İŞE YARAR?

Rünler, oyun içinde sizi diğer oyunculardan daha güçlü kılmaya yarayan özellikler kazandırır. Her bir rün belirli bir gücünüze ufak bir katkıda bulunmakla birlikte, hepsi bir araya geldiğinde hissedilir derecede fark yaratır. Maçlara başlamadan önce sahip olduğunuz rün dizilimlerinden birini seçersiniz, üstünüzde taşıdığınız bu rünler oyun sırasında etkisini gösterir. Oynadığınız şampiyonun sınıf ve rolüne göre rünler seçerseniz en çok ihtiyaç duyduğunuz özelliklerinizi geliştirerek oyunda daha başarılı olursunuz.

Bahsi geçen dizilimlerin her birine bir "rün sayfası" deniliyor. Sihirdar profilinizdeki Rünler sekmesine girdiğinizde göreceğiniz üzere başlangıçta iki adet rün sayfanız var. Sayfa sayısını artırmak için mağazanın Diğer bölümünden İlave Rün Sayfası satın alınabiliyor, ama şimdilik buna ihtiyacınız yok. Her bir rün sayfasında altıgen şeklinde yuvalar olduğunu göreceksiniz. Toplam otuz tane yuva var ve bunlar siz seviye atladıkça birer birer açılıyor. Sahip olduğunuz rünleri rün sayfasındaki boşluklara yerleştirmek için tutup sürüklemek ya da üzerine sağ tuşla tıklamak gibi yollar izleyebilirsiniz.

RÜN SATIN ALMA

Oyuna ilk başladığınızda rün sahibi değilsiniz ve onları mağazadan satın almanız gerekiyor. Rünler (şampiyonların ve kostümlerin aksine) sadece IP yani İtibar Puanı ile satın alınabiliyor. Diğer bir deyişle gerçek parayla rün alıp üstünlük sağlamak mümkün değil; oyunu ne kadar çok oynarsanız o kadar çok IP kazanır ve rün satın alabilirsiniz.



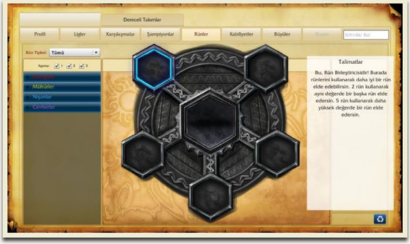
Oyundaki rünler aracılığıyla elde edebileceğiniz ek özelliklerin tamamı şöyle:
- **Saldırı:** Büyü nüfuzu, karma nüfuz, kritik hasar, kritik vuruş ihtimali, saldırı gücü, saldırı hızı, zırh delme
- **Savunma:** Büyü direnci, can, can yüzdesi, can yenilenmesi, zırh
- **İşlevsel:** Altın, bekleme süresinde azalma, can çalma, can emme, deneyim, diriliş, enerji, enerji yenilenmesi, hareket hızı, mana, mana yenilenmesi

Mağazanın Rünler bölümüne girdiğinizde fark edeceğiniz iki şey var. Bunların ilki, rün aşamaları. Aşama 1›deki rünleri ilk seviyeden itibaren alıp kullanabilirsiniz. Aşama 2 için 10. seviyeye, Aşama 3 içinse 20. seviyeye gelmiş olmanız gerekiyor. Haliyle üst aşamadaki bir rünün getirisi alttakinden yüksek oluyor. Lakin, Aşama 1 rünleri her ne kadar çok ucuz olsa da getirisi de düşük olduğu için 10. seviyeye kadar rünsüz gelmenizi ve rün satın almaya Aşama 2'den başlamanızı, hatta dayanabilirseniz Aşama 3 için 20. seviyeye kadar beklemenizi öneririz.

Fark edeceğiniz ikinci şey, rün tipleri. Damga, Mühür, Nişan ve Cevher olmak üzere dörde ayrılan bu tipler sırasıyla saldırı, savunma, büyü ve işlevsel özelliklerle ilintilendirilse de, aralarında çok net bir ayrım yok. Rünlerin dört ayrı kategoriye ayrıldığını bilmeniz yeterli.

RÜNLER HAKKINDA BİLMENİZ GEREKENLER

Yetmez mi diyorsunuz? Peki, League of



Legends'ı yıllardır oynayan bazı oyuncuların bile bilmediği ufak bir sırrı paylaşalım sizinle: Her rün tipi için birincil ve ikincil seçenekler var. Örneğin bekleme süresini azaltan nişan -%0,65, mühür -%0,29, damga ise -%0,16 azalma sağlıyor. Dolayısıyla bekleme süresinde azalma rünü almak istiyorsanız (ki almayın) tercihinizi nişanlardan yana kullanmanız çok daha iyi olur. Aynı durum diğer rünler için de geçerli. Hangisinin birincil hangisinin ikincil olduğunu satın almadan önce anlamanın tek yolu, sayısal değerlerini karşılaştırmak. Sahip olduğunuz rünler içinse eğer rün sayfasına yerleştirdiğinizde etrafında bir parlama efekti görüyorsanız bilin ki o rün birincil rün.

Yeni başlayanların kafasını karıştıran bir diğer konu da "artış" rünleri. Örneğin her bir Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı size +1,34 büyü direnci katar. Buna karşılık Gelişmiş Büyü Direncinde Artış Nişanı seviye başına 0,15 büyü direnci verir. İlkinin avantajı oyunun başlarında sizi daha dayanıklı kılmasıdır. İkincisiyse etkisini oyunun ilerleyen dakikalarında gösterir; basit bir hesapla göreceğiniz üzere 9. seviyede +1,35 büyü direnciyle düz rünü yakalar, 18. seviyedeyse +2,7'ye ulaşarak onu ikiye katlar. Hangisini tercih edeceğiniz oyundaki rolünüze göre değişir. Mesela ormancı oynayacaksanız artış rününü seçmek daha mantıklıdır, zira zaten ilk seviyelerde büyü direncine ihtiyacınız yoktur.

Rünlerin ismine bakarak hangi özelliğinizi güçlendirdiğini anlayabilirsiniz. Ama örneğin saldırı gücü rünleri sadece verdiğiniz hasarı artırmakla kalmaz, bunun bir etkisi olarak oyunun başlarında son vuruşları daha kolay yapmanızı sağlar. Eğer son vuruş konusunda tecrübeliyseniz saldırı gücü verenler yerine zırh delenleri tercih edebilirsiniz. Dereceli maçlarda, karşınıza çıkacak şampiyonları önceden bildiğiniz için her halükarda ona göre seçim yapmanız gerekir.

İDEAL RÜN SAYFALARI

Başlangıçta içini doldurabileceğiniz iki adet rün sayfanız var ve hemen her şampiyonda kullanabileceğiniz, sizi fazla masrafa sokmadan uzun süre idare edebilecek iki alternatif çıkarmanız mümkün.

Her iki rün sayfasında da kullanacağınız bu ortak savunma rünleri, oyun boyunca daha uzun süre hayatta kalmanızı sağlayacak:
- Gelişmiş Zırh Mührü (205 IP)
- Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı (205 IP)

Saldırı tarafındaysa bu rünler çoğu şampiyon için işinizi görecektir:
- Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri (1025 IP)
- Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası (205 IP)
- Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri (1025 IP)
- Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası (410 IP)

Toplama vurduğunuzda tüm bu rünler 15375 IP gerektiriyor ki oyuna yeni başladıysanız bu rakam gözünüzü korkutabilir. Korkutmasın, zira 30. seviyeye ulaşana dek hepsini kullanamayacağınız için teker teker satın alacaksınız zaten. Dönüşümlü olarak kullanacağınız rün sayfalarıysa şöyle:

Rün Sayfası 1 (Saldırı Gücü şampiyonları için)
- Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
- Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
- Gelişmiş Zırh Mührü x9
- Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9

Rün Sayfası 2 (Yetenek Gücü şampiyonları için)
- Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
- Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
- Gelişmiş Zırh Mührü x9
- Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9

KABİLİYET NEDİR, NE İŞE YARAR?

Mastery yani kabiliyetleri oyun boyunca size destek olacak pasif yetenekler gibi düşünebilirsiniz. Sihirdar olarak her seviye atlayışınızda 1 kabiliyet puanı kazanırsınız. 30. seviyeye ulaştığınızda elinizdeki 30 puanı Saldırı, Savunma ve İşlevsel olarak ayrılan ağaçlardaki kabiliyetlere dağıtır ve kabiliyet sayfalarına kaydedersiniz. Aynı rün sayfalarında olduğu gibi, şampiyon seçimi sırasında kabiliyet sayfalarından birini seçip oyunda avantaj sağlayabilirsiniz.

Oyundaki toplam kabiliyet sayısı elinizdeki puanların üç katından fazla olduğu için tüm kabiliyetler bir yana, tek bir ağaçtaki kabiliyetlerin hepsini dahi tek seferde açmak mümkün değil. Onun yerine, oynadığınız şampiyonların türüne ve kendi ihtiyaçlarınıza göre dağıtımlar yapıp bunları kabiliyet sayfalarında saklamanız gerekiyor. Farklı şampiyonlarda kullanmak üzere yeni kabiliyet sayfaları yaratabilir, bu sayfaların isimlerini maç başlangıcında rahatça seçebilmek için istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

KABİLİYET SAYFALARI

Kabiliyet sayfalarına erişmek için sağ üst köşedeki Sihirdar Profili bağlantısına tıklayıp Kabiliyetler sekmesini seçmeniz gerekiyor. Burada bazı kabiliyetlerin renkli, bazılarının gri gösterildiğini fark edeceksiniz. Gelişmiş bazı kabiliyetleri öğrenmek için tek bir kategorideki önceki kabiliyetleri bilmek yetmez, belirli bir kabiliyet de öğrenilmiş olmalıdır. Renkli kabiliyetler, üzerine tıklayarak kabiliyet puanlarından birini harcayıp elde edilebilir. Gri kabiliyetlerin, üstlerindeki kabiliyetlere puan harcayarak açılması gerekir.

Kazanılan kabiliyet puanlarını yeteneklere sol tıklayarak veya fare tekerliğini kullanarak dağıtabilir, sağ tıklayarak veya fare tekerliği-





ni kullanarak kaldırabilirsiniz. İşiniz bitince Kabiliyetleri Kaydet düğmesine basıp kabiliyet ağacını kaydettiğinizden emin olun. Eğer kabiliyet ağacını sıfırlamak ve baştan başlamak isterseniz, Puanları Geri Al düğmesine bastığınızda tüm kabiliyet puanları cezasız olarak iade edilecektir.

KABİLİYET PUANLARINI NASIL DAĞITMALI?

İlk başta oynadığınız rollere göre standart kabiliyet sayfaları oluşturmak yeterli olacaktır. Bir tane saldırı gücü taşıyıcıları için, bir tane ormancılar için gibi... Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere aynı rolü üstlenen şampiyonlar farklı yeteneklere sahip ve farklı kabiliyetlerden besleniyor. Sık sık oynadığınız şampiyonlar için ayrı birer kabiliyet sayfası oluşturursanız faydasını görürsünüz. Ya da eğer üşenmeyecekseniz her maç başlangıcında kabiliyetlerinizi sıfırdan dağıtabilirsiniz ki özellikle dereceli maçlarda en sağlıklısı budur, ama normal karşılaşmalarda çoğunlukla buna zaman bulamayacağınız için sayfaları hazırda tutmanız iyi olur. Geri sayım bitmeden önce kabiliyetleri kaydedemezseniz oyuna girdiğinizde kabiliyetler uygulanmayacaktır.

Genel olarak taşıyıcılar ve dövüşçüler Saldırı, tanklar ve ormancılar Savunma, destek oyuncularıysa İşlevsel kabiliyet ağacına öncelik verir diyebiliriz. Fakat 30 puanı birden tek bir ağaca yatırmaktansa, dengeli bir dağıtım yapmak amacıyla diğer ağaçlardaki kabiliyetlere de puan verilir. 21-9-0, 9-21-0, 0-9-21 gibi dağıtımlar yaygındır. Örneklerini dergimizin ilerleyen sayfalarındaki şampiyon rehberlerinde görebilirsiniz.

Tüm kabiliyetleri tek tek açıklamanın manası yok, ama mutlaka bilmeniz gereken birkaç detaydan bahsedelim:

- Her üç ağacın da ilk kabiliyetleri (Sihirdar Gazabı, Sihirdar Azmi, Sihirdar Sezgisi) sihirdar büyülerini güçlendirir. Dolayısıyla seçtiğiniz sihirdar büyüleriyle uyum içinde olursa oyun içinde size avantaj kazandırır.

- Mana yerine enerji kullanan şampiyonlarda Meditasyon ya da Açık Zihin gibi mana kazandıran kabiliyetleri seçerseniz boşa gider. Benzer şekilde, totem kullanamadığınız haritalarda İşlevsel ağacından İzci kabiliyeti gereksizdir.

- Saldırı ağacındaki Silah Ustalığı ve Sihir İlmi kabiliyetleri özellikle taşıyıcılar için çok önemlidir. Savunma ağacında Keskin Zırh ormancılar için, Savaş Yarası ise her türlü şampiyon için faydalıdır.

SİHİRDAR BÜYÜLERİ NEDİR, NE İŞE YARAR?

Sihirdar büyüleri, şampiyonların oyun sırasında kullanabildiği bazı özel yeteneklerdir. Rün ve kabiliyet sayfalarında olduğu gibi oyun başlamadan önce, şampiyon seçimi sırasında seçilir. Her oyuncunun sihirdar seviyesine göre belirlenen bir listeden iki sihirdar büyüsü hakkı vardır. Şampiyonunuza belirli bir büyüyü vermek için Büyüler başlığı altındaki simgelere tıklayıp seçmeniz yeterlidir. Fakat her büyüyü her oyun modunda kullanamazsınız; örneğin Garnizon büyüsü Dominion moduna özeldir.

Sihirdar büyüleri, oyuncunun şampiyonuna çeşitli şekillerde yardım etmekte kullanılabilir. Kimi sihirdar büyülerinin etkileri oyun içi seviyenize bağlı olarak artar. Ama çoğu, 1. seviyedeki bir şampiyonla, 18. seviyedeki bir şampiyona aynı etkiyi yapar. Ayrıca, sihirdar büyülerinin bekleme süresi dışında bir bedeli yoktur, yani mana veya can tüketmez. Buna karşılık bekleme süreleri şampiyon yeteneklerine göre çok daha uzundur.

Oyun başladıktan sonra, seçtiğiniz sihirdar büyülerini arayüzde büyünün simgesine tıklayarak ya da D ve F kısayol tuşlarıyla kullanabilirsiniz.

Tüm sihirdarların 1. seviyeden itibaren sahip oldukları büyüler şöyle:



Berrak Zihin
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Özel, Dominion, Aram) Şampiyonun azami mana değerinin %40'ını doldurur. Ayrıca, takım arkadaşlarının azami mana değerinin %40'ını da doldurur. Çok sık tercih edilmeyen bir büyüdür. Mana sıkıntısı yaşayan bir şampiyonla oynuyorsanız, özellikle oyunun başlarında koridorda daha uzun süre kalmanızı sağlar. Tecrübeli oyuncular mananız çok azaldığında sizi zayıf görüp hemen öldürmeye çalışacaktır, Berrak Zihin'i kullanarak mananızı yenileyip onları şaşırtabilirsiniz. Daha tecrübeli oyuncular önceden hangi sihirdar büyülerini seçtiğinize bakmıştır, bu numarayı büyük ihtimalle yemez.



Dirilt
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Dominion) Şampiyonu hemen takımına ait Başlangıç Platformunda diriltir ve şampiyonun hareket hızını kısa süreliğine artırır. Bu da aynı şekilde pek sık kullanılmayan bir büyüdür. Özel bir planınız olmadığı sürece diğer büyüleri tercih etmeniz önerilir.



Garnizon
(Desteklediği oyun modları: Dominion) Dost Kule üzerinde kullanıldığında 8 saniyeliğine



muazzam miktarda yenilenme sağlar. Rakip Kule üzerinde kullanıldığında, verdiği hasarı 8 saniyeliğine %80 azaltır. Zaten başka oyun modlarında geçerli olmayan bu sihirdar büyüsü, Dominion modunda gayet faydalıdır.



Hayalet
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Özel, Dominion, Aram) Şampiyon 10 saniyeliğine birimlerin içinden geçer ve hareket hızı %27 artar. Hem kaçmak hem de kovalamak için çok faydalı bir büyüdür. Etki süresi uzun olduğu gibi birimlerin içinden geçme özelliği sayesinde yolda önünüze çıkan minyonlara takılmazsınız.



Çarp
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Dominion) Hedef minyon ya da yandaşa (şampiyon seviyesine bağlı olarak) 490-1000 gerçek hasar verir. Ormancılık görevini üstlenen şampiyonlar haricindekiler için gereksizdir, fakat eğer ormancı olarak oynuyorsanız bu büyüyü mutlaka seçmelisiniz. Oyunun başlarında henüz saldırı ve savunma gücünüz düşükken çok faydasını görürsünüz. Golem ve Kertenkele'yi öldürürken ilk başta değil, canları yarının altına düştüğünde kullanmak daha mantıklıdır zira böylelikle düşmanın onları elinizden çalma ihtimali düşer. Diğer yandan, doğru zamanlamayı tutturabilirseniz Çarp ile önemli hedefleri düşmanın elinden siz çalabilirsiniz. İlerleyen safhalarda Ejderha veya Baron›a son vuruşu yapıp takımınıza kazandırmak adına Çarp kritik önem taşır. Çoğu ormancı Baron›u rakip takımdan çalabilmek için ölümü dahi göze alır.



Şifa
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Dominion, Aram) Şampiyonun ve yakındaki takım arkadaşlarının can değerini (şampiyon seviyesine bağlı olarak) 90-345 arası yeniler. Çoğunlukla destek sınıfı şampiyonlar tarafından fazladan bir iyileştirme yeteneği olarak seçilir. ARAM oyun modundaysa -üsse geri dönüp iyileşme şansı olmadığı için- hemen herkes sihirdar büyülerinden birini mutlaka Şifa olarak seçer.

Bundan sonraki büyüler siz seviye atladıkça açılır:



Arındır
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Özel, Dominion, Aram) Tüm sihirdarların 2. seviyeden itibaren sahip oldukları bir büyüdür. Şampiyonu etkileyen bütün engelleme ve sihirdar büyüsü dezavantajlarını ortadan kaldırır ve alınan engelleme etkilerinin süresini 3 saniyeliğine %65 azaltır. Arındır büyüsü, yakalandığında çabucak ölen kırılgan şampiyonların gözdesidir. Üzerinizde örneğin bir yavaşlatma büyüsü kullanıldığında kendinizi hemen arındırıp kaçabilirsiniz. Bitkinlik ve Tutuştur gibi sihirdar büyülerini de iptal ettiğini unutmayın, hayatınızı kurtarabilir. Sihirdar büyülerinizden birini Arındır olarak seçmek istemiyorsanız, Civalı Kuşak adlı eşyayla aynı etkiyi (ve fazlasını) elde edebilirsiniz.



Işınlan
(Desteklediği oyun modları: Klasik) 2. seviyeden itibaren açılan bir büyüdür. 4 saniye odaklandıktan sonra şampiyonu hedef alınan dost minyon, kule ya da toteme ışınlar. Oyundaki en stratejik sihirdar büyülerinden biri Işınlan. Yıkılmak üzere olan bir kulenizi kurtarmak için, ya da düşmanların arkasına gizlice girip beklenmedik bir saldırı gerçekleştirmek için kullanabilirsiniz. Büyünün açıklamasında belirtilmese de, totemlerin yanı sıra örneğin Annie'nin Tibbers'ı, Jarvan'ın Demacia Sancağı, Heimerdinger'in H-28G Evrim Tareti, Malzahar'ın Hiçlik Haşeresi, Shaco'nun Soytarı Kutusu veya Teemo'nun mantarlarına da ışınlanabilirsiniz. Işınlanırken hasar alsanız da büyü bölünmez, fakat özel yetenekler tarafından durdurulabilir. Üzerinde Işınlan kullanılan bir minyon ışınlanma sürecinde ölümsüz olur. Aynı durum dost kuleler için geçerli değildir ve o sırada kule yıkılırsa ışınlanma iptal olur.





Bariyer
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Özel, Dominion, Aram) Tüm sihirdarların 6. seviyeden itibaren sahip olduğu bu büyü şampiyonu 2 saniyeliğine (şampiyonun seviyesine bağlı olarak) 115-455 arasında hasardan korur. 3. sezon sonrasında klasik oyun moduna da eklenen Bariyer büyüsü özellikle birebir çarpışmalarda düşmanı yanıltmak için çok kullanışlıdır. Sizi öldürebileceğinden emin bir halde üzerinize az canla saldıran birini son anda Bariyer açıp şaşırtabilir, iki saniye içinde durumu lehinize çevirebilirsiniz.



Bitkinlik
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Özel, Dominion, Aram) 8. seviyede açılan bu büyü, rakip takımdan hedef şampiyonu 2,5 saniyeliğine bitkin düşürerek, bu süre boyunca hareket hızını ve verdiği hasarı %30, saldırı hızını da %50 azaltır. Her türlü şampiyonun, ama özellikle yakın dövüşçülerin ve destek sınıfı şampiyonların gözdesidir. Tek kullanım yerini kaçan biri rakibi yakalamakmış gibi düşünmeyin. Düellolar sırasında veya takım savaşlarında otomatik saldırı hasarı en yüksek düşmanı, yani çoğunlukla saldırı gücü taşıyıcısını Bitkinlik ile kısa süreliğine oyundan düşürmek size zafer kazandırır.



Tutuştur
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Özel, Dominion, Aram) Tüm sihirdarların 8. seviyeden itibaren sahip oldukları bir büyüdür. Hedef rakip birimini tutuşturarak, 5 saniye içinde (şampiyonun seviyesine bağlı olarak) 70-410 gerçek hasar verir ve bu süre boyunca hedefin aldığı iyileştirme etkilerini azaltır. Saldırgan şampiyonların bir numaralı tercihi Tutuştur büyüsüdür. Normalde az canla kaçıp kurtulacak bir rakibi bununla öldürebilirsiniz. Gerçek hasar verdiği için hedefin zırhını ve büyü direncini yok sayar. Diğer bir kullanım alanıysa kendini iyileştirmek üzerine kurulu özel yeteneği bulunan Vladimir ve Warwick gibi şampiyonlardır. Tutuşan şampiyonların iyileştirme gücü zayıfladığı için can iksiri de içseler, özel bir yetenek de kullansalar kendilerini tam olarak iyileştiremeyeceklerdir.



Durugörü
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Dominion) 10. seviyede açılan bu büyü, haritanın küçük bir bölümünü 5 saniyeliğine tüm takıma görünür kılarak rakip takımın hareketlerini rahatlıkla izlenebilir hale getirir. Nadiren tercih edilen bir büyü olan Durugörüş'ün etkisi totemlerinkine benzese de, totemlerin aksine çalıların içini görünür kılmak için çalının içinde kullanılması gerekmez. Unutmayın ki Durugörüş kullandığınız bölgenin üstünde çıkan göz, düşmanlar tarafından da görülebilir. 3. sezonda gelen yeni eşyalarla birlikte bu büyünün artık daha da az kullanışlı olduğu söylenebilir. Fakat yine de destek sınıfı şampiyonların yanı sıra uzak mesafeden rakibini avlayabilen Nidalee gibi şampiyonlar tarafından da başarıyla kullanılabilir.



Sıçra
(Desteklediği oyun modları: Klasik, Özel, Dominion, Aram) Tüm sihirdarların 12. seviyeden itibaren sahip oldukları bir büyüdür. Şampiyonun, imlecin doğrultusunda kısa bir mesafe ışınlanmasını sağlar. En popüler sihirdar büyüsü karşınızda duruyor. Işınlanma mesafesi kısa olsa da anidir ve engellerin üzerinden de atlanabilir. Özellikle baskınlarda hayat kurtarır. Zaman zaman saldırı amacıyla da kullanılır.



BUNU YAP, BUNU YAPMA!

"İYİ" BİR OYUNCU OLMAK İÇİN BİLMENİZ GEREKENLER - Eren Okka

MİLYONLARCA OYUNCUYU bir araya getiren League of Legends kendi kültürünü oluşturmuş bir oyun. Oyunda gerçekleşen her demirbaş hareket artık o kadar geniş bir kitleye yayıldı ki neredeyse popüler kültürün bir öğesi oldu. İçeriği güncel olarak yenilenen sosyal sitelerin herhangi birine girdiğinizde League of Legends ile ilgili karikatürlere rastlamanız, hatta artık rutin hayatımızın bir parçası olan Facebook yayın akışınıza baktığınızda bile bu oyunla ilgili bir durum güncellemesi görmeniz işten bile değil.

Hal böyle olunca oyunu oynarken bu kültürden ayrı kalmanız, kaçsanız bile kurtulmanız pek mümkün olmuyor. LoL artık sadece bir oyundan ibaret değil ve hayatımızın kalıcı bir parçası olmaya aday. İşte bu yüzden bu kültürü oluşturan kurallar da insanların sadece oyun içerisinde uyduğu yazılı materyaller bütününden, üzerine tartışılabilir konulara dönüştü. Gelin şimdi bu kültürü besleyen alt metinlere değinelim.

SİHİRDAR KANUNU NE OLA Kİ?

Elinizde 70 milyonluk bir nüfusun ve bu nüfusu oluşturan bireylerin ortaya çıkardığınız eser ile doğrudan bir ilgisinin var olduğunu düşünün. Sizce bu topluluğu yönetmek için yazılı kurallar yeterli olur muydu? Riot Games de böyle düşünmüş olacak ki oyuncuların kendilerine "kural" edinmekten ziyade "öneri" olarak almalarını istediği bir "Sihirdar Kanunu" oluşturmuş. Dokuz maddeden oluşan bu ilham verici kanun hem oyuncuları başarıya götüren altın anahtarları içeriyor hem de "karma" fikrini aşılayarak oyuncuların daha düzeyli bir LoL deneyimi edinmelerini amaçlıyor. Andrew Carnegie'in ünlü sözü "Ekip çalışması sıradan insanların sıra dışı sonuçlar elde etmesini sağlayan cevherdir" ile açılışını yapan Sihirdar Kanunu'nun ilk maddesi ise "Takımına destek ol".



"Takımına destek ol
Yapıcı yorumlarını esirgeme
Uygarca tartış
Eğlen ama başkalarını rahatsız etmeden
Arkadaş edin
Zaferde alçakgönüllü, yenilgide erdemli ol
Büyüklük sende kalsın
Hiçbir acemiyi geride bırakma
Örnek bir lider ol"

Bu dokuz başlık altında toplanan Sihirdar Kanunu'nu mutlaka okuyun. Nasihate karnınız toksa bile güzel ve etkileyici bir metni okumuş olmak için en azından. Ama emin olun bu metinde yer alanlar, herkesin saygı duyduğu, sözüne değer verdiği ve oynamaktan keyif aldığı bir oyuncu olmanız için gerekenleri çok güzel özetliyor.

Kanunun maddelerine göz gezdirirseniz, bir online oyunun oyuncularından tam olarak neler beklendiğini görebilirsiniz. Bir düşünün; maçlarında hiç küfür olmayan, herkesin birbirini ağır eleştiriye değil, yapıcı önerilere tabi tuttuğu ve bireysel egoların minimale düşürüldüğü bir oyun olsun. O oyunu oynamaktan daha zevkli ne olabilir? Bu her oyun için geçerli elbette ama League of Legends'da öldüğünüzde bir bekleme süresi olduğu için daha önemli. Oyuna tekrar girmeyi beklerken takım arkadaşlarınıza suçlamalar yağdırmak yerine daha iyisini yapmak için, kaybedecekseniz bile son dakikaya kadar iyi bir mücadele vermek için neler yapabileceğinizi düzgünce konuşmak sizin tercihiniz. Sonunda kaybetseniz bile, elinizden gelen herşeyi yaptığınız, iyi bir oyun çıkardığınız bir maç keyiflidir.

Takım arkadaşlarınız içinde bu bilince sahip olmayanlar varsa da, onların sizi çirkin tartışmalara çekmesine izin vermek yerine, gerektiğinde konuşma ekranındaki susturma seçeneğini kullanmayı bilmemiz, oyundan aldığımız keyfi arttıracaktır.

TAKIM ÇALIŞMASI OP

League of Legends, tıpkı tüm MOBA oyunları gibi takım çalışmasına dayanan bir oyun. Hatta bütün oynanış mekanikleri de bunun üzerine kurulmuş durumda. Güçlü bir karakter alayım, tek başıma her şeyi ben yaparım zihniyeti bu oyun için pek de doğru bir bakış açısı değil.

Ne yazık ki çoğu zaman bu durum oyuncular tarafından unutulabiliyor. Bir oyuncu oyun sırasında takım arkadaşlarını görmezden gelip kafasının dikine gidebiliyor ya da tam tersi, bir oyuncu hata yapınca, takım arkadaşları hakaretler ve aşağılamalar ile hata yapan oyuncuya nefret kusabiliyor. İki durumda da zararı bütün takım görüyor ve bu tarz davranışların ne yazık ki oyuna fayda sağlayacak bir yanı bulunmuyor.

Riot Games de oyuncuların dert yandığı bu tip davranışların, gerçekten oyuna olan etkileri üzerine bir çalışma gerçekleştirdi. Buna göre, takım dayanışmasında bulunan ve bu tip kırılma noktalarında takım arkadaşlarına sahip çıkan ve pozitif yaklaşan takımlar, diğerlerine göre günde 1.7 milyon daha fazla oyun kazanıyor. Yine benzer bir istatistik bireysel olarak da göze çarpıyor. Takımına destek olan bir oyuncu, ortalama bir oyuncudan %10 daha fazla maç kazanırken, rapor edilen oyuncular da ortalama %35 daha fazla maç kaybediyor.

Aslında şöyle bir düşününce de bu sonuçlara çok şaşırmamak gerekiyor. Zira siz takım içerisinde tartışırken, rakip takım harita görevlerini yerine getirerek altın farkını gittikçe açacaktır. Bu da daha iyi eşyalar ve takım savaşlarında daha fazla avantaj kazanmalarına sebep olacaktır. O yüzden oyun içerisinde başınıza ne gelirse gelsin, öfkenizi takım arkadaşlarınıza yöneltmeniz, oyunu kaybetme ihtimalinizi oldukça arttıracaktır.

Gördüğünüz gibi aslında OP olan şampiyonlar değil, takım çalışmasıdır. Bir şampiyonun belki anti-şampiyonu olabilir ama takım çalışması her zaman OP!

Takım çalışmasının önemine eğer hala inanmıyorsanız Riot Games tarafından hazırlanan ve takım çalışmasının önemini vurgulayan bu videoyu izlemenizi öneririm: bit.ly/HLbHVN

SİZ SİZ OLUN...

İlk olarak çıbanbaşı diyebileceğimiz, oyun esnasında oyundan ayrılıp da dengeyi bozan oyunculardan söz etmekte fayda var. Bu çirkin davranış (hatta kimileri için alışkanlık mı desek?) bu zamana kadarki tüm MOBA'ların en büyük belası iken League of Legends'da alınan önlemlerle birlikte aza indirgenmiş durumda.

League of Legends diğer MOBA'lar gibi takım savaşına dayalı ve tek bir kişinin kısa bir süreliğine de olsa oyundan uzak kalmasıyla kaderi değişebilecek oyunlardan. Örnek vermek gerekirse oyun son-



larına kadar takımını başarıyla taşımış bir şampiyonun oyun sırasında vereceği beş dakikalık bir ara muhtemel kayıp sebebi olabilirken, aynı durumun oyun başından itibaren geçerli olması -eğer çok şanslı değilseniz- mutlak bir mağlubiyet nedeni. Oyundan ayrılma durumunun bu denli önem arz ettiği bir yapı varken önlem alınmamış olması da düşünülemez tabii.

Öncelikle yeni oyun için sıraya girdikten sonra daha oyun başlamadan bilgisayar başından ayrılan oyuncu derdinden kurtulduk. Bu durum oyun yetkililerinin de epey canını sıkmış olacak ki geçtiğimiz yıl oyuna çok güzel bir sistem takviye edildi. Bundan böyle oyun sırası almış olan oyuncular, geçerli bir oyun bulduğunda birkaç saniye süren yoklamaya tabi tutulup, daha sonra şampiyon seçme ekranına sevk edilmeye başlandı. Bu da doğal olarak o an bilgisayar başında olmayan oyuncuları kafadan eliyor, bu küçük yoklama sayesinde en azından şampiyon seçimi ekranında AFK olan oyuncuları elemiş oluyor.

LoL ayrıca, yoklamayı geçseniz bile, şampiyon seçme ekranındayken oyundan ayrılırsanız beş dakika oyuna katılamama cezası veren bir sisteme sahip. Eğer bu art arda yinelenirse on dakika oluyor ve katlanma sayısı büyüdükçe oyunlardan tamamen uzaklaştırılma riskiniz de o denli artıyor.

Durun, bitmedi! Eğer konuştuğumuz unsurlar dereceli oyunlar üzerineyse vay halinize! Normal oyunlarda beş dakika olan bu ceza, dereceli oyunlarda minimum olarak yarım saatten başlıyor! Yanlış duymadınız! İleriki safhalarını buyurun siz düşünün sayın okurlar.

Yani siz siz olun, oyun sırası alacağınız zamanı iyi belirleyin. En kötü ihtimalle sıra geldikten sonraki mini yoklamaya hayır deyin. Böylelikle hem büyüklü/küçüklü bir ceza almamış olacak hem de hesabınıza eksi bir puan işletmemiş olacaksınız.

OYUNU ASLA BIRAKMAYIN

Bir diğer konu ise oyun sırasında ayrılmak. Ne yazık ki League of Legends'da takımınızı beğenmemek, oyuncularınızla iletişim kuramamak, münakaşaya maruz kalmak, elektriğin kesilmesi, hatta evi su basması dahi bir oyun içi ayrılma özrü olarak kabul edilmemekte. Bunun cezasının da şampiyon seçim ekranındaki kadar hafif olacağını düşünüyorsanız, bu fikri de su basan eviniz gibi acilen terk etmelisiniz.

Riot Games, League of Legends üzerinde kurduğu bir sistem ile oyuncuların oyunlarda yaptığı keyfi çıkışları kayıt altına alıyor. Bu davranışın çoğalması ile öncelikle uyarıyla başlayan cezalar, bir günlük oyun hesabı engelinden, sınırsız hesap engeline kadar acımasız bir bütünlükte. "ÇIKTIM AMA ŞU SEBEPTEN" diyecekseniz de, ne yazık ki laflarınızı kendinize saklamanız gerekiyor. League of Legends hâlihazırda sosyalleşmeye çok açık ve gerçek hayattan oyunu oynayan hiç arkadaşa sahip olmasanız bile kendi takımınızı kısa sürede toparlayabileceğiniz geniş bir platform. Hal böyle olunca Riot Games de oyunculardan olabildiğince hazırlıklı olarak oyuna girmesini, eğer tek başına oyun sırası alıyorsa da oyunda rastlayacağı kişilerin davranışları ne olursa olsun katlanıp oyunu bitirmesini bekliyor. Hatta daha da öteye gidip eğer oyun sırasında oyundan çıkmışsanız dilerseniz bir saatlik maçın son beş dakikasında çıkmış olun, o oyundan ne tecrübe ne de IP puanı kazanmanızı engelliyor.

Başlangıçta acımasız görünen bu kurallar bütününe dikkatle bakarsanız, aslında oyunu biraz içselleştirip günlük hayatınıza dâhil ettiğinizde, zaten işten güçten, okuldan vakit ayırıp da oyuna ayırdığınız değerli zamanınızı korumaya yönelik olduğunu görebilirsiniz. Normal haritadaki maç sürelerinin neredeyse en az yarım saat sürdüğünü düşündüğümüzde, dengesiz bir başlangıcın oyunu kesin kayba sürüklediğini de katarsak zehir etmek için epey zamanınızı çaldığını göreceksiniz. Özetin özeti: OYUNDAN ÇIKMAYIN ARKADAŞIM.

RAKİP BESLEMEK 101: MISIR GEVREĞİ

League of Legends'da seviyenizi ilerlettiğinizde sizi, size uygun oyuncularla buluşturan bir yapı mevcut. Yani oyuna dâhil olur olmaz oyunu bilen kişilerle değil, sizin gibilerle oyunu öğrenirken, son seviye olan 30'a geldiğinizdeyse tıpkı sizin gibi en yüksek seviyeden, hazırlıklı oyuncularla karşılaşıyorsunuz. Maalesef bu durum bazen yine de yetersiz kalabiliyor.

Oyundaki oyuncu raporlama seçeneklerine göz gezdirirseniz, yeteneksizlik ve bilerek karşı takımı kazandırma gibi maddeler olduğunu göreceksiniz. Tüm bunlar sizin o seviyeyi hak etmediğini düşündüğünüz oyuncuları oyun sonrasında rapor edip, o kişinin bir başka oyuncunun karşısına çıkıp da deli etmesini engellesin diye konulmuş şeyler. Kullanın onları! Zira LoL, öldürmekten çok ölmemenin işe yaradığı oyunlardan. Takımınız için sürekli ölen bir oyuncudan daha tehlikeli bir şey var ise bu ancak 10 kat güçlendirilmiş bir Baron Nashor olacaktır! Bir oyuncunun sürekli olarak ölmesi, hele hele karşı takımın saldırı gücü taşıyıcısına karşı ölüyorsa, artık o oyunu kazanmak için Superman olmanız bile işe yaramayabilir.

Böyle durumlarda iletişimden kaçınmayın. League of Legends'da konuşmadan bir oyun oynamak neredeyse mümkün değil! Eğer söyleyeceklerinizi kibar bir üslup ile belirtirseniz, en azından uygun bir cevap alabileceğiniz garanti iken neden bu düşmanlık! Maçı kaybettirenlerin oyuncular olduğu kadar yersiz tartışmalar olduğunu da göz önünde bulundurursak, kötü anlarda bile takımınıza moral verici sözler söyleyerek oyun ruhunu canlı tutmak, hem oyunu kazandırabilir hem de sizin yardım severliğinizi gösteren takdir puanı kazanmanıza yol açabilir.

Unutmayın ki üst üste bir kaç kere ölüp geri düşen bir oyuncu, biraz savunma oyunu, biraz dikkatli farming ile oyunda kalmayı başarabilir. Eğer bir oyuncu karşısındakinden zayıfsa, eziliyorsa, ölüp rakibi besliyorsa hemen mevkisini değiştirin, destek verin, güçlü rakibi kalabalık sıkıştırın. Oyunu çevirmek için halen bir dolu şansınız var. Ama bir kaç kere ölmüş bir oyuncuya bağırmaya, aşağılamaya, hakarete başlarsanız bilin ki o oyunu zaten çoktan gözden çıkarmışsınız.

TAKDİR'İ BEŞ PUANLA KAÇIRMAYIN

Riot Games'in oyuna yakın zamanlarda eklediği yeni özellikler arasında bir de Takdir (Honor) sistemi var. Bu sistem ile hem düşmanınıza hem de kendi takımınızın oyuncularına oyun bitiminde puan vererek sihirdar profilini genişletmesine yardımcı olabiliyorsunuz. Yardımsever, dost canlısı, takım çalışması ve onurlu rakip dallarına sahip takdir puanları profilinizde oyuna ne kadar zaman ayırdığınızı gösteren bir belirteç olarak yer alıyor hem de insanları daha "fair-play" standartları içerisinde oynamaya teşvik ediyor. Şimdilik bu puanları harcayarak geçerli bir ödül kazanamasanız da Riot Games bu puanları özenle toplayan oyuncular için ileride oyun içi ödüller verebileceğini söylüyor.

Daha uzun yıllar adından bahsettireceği garanti olan bu yapımda daha neler göreceğinizi bir düşleyin... Belki de ütopik mükemmelliği LoL'ün oyuncu kitlesi ile görebiliriz, kim bilir?



ÇOK GİZLİ

League of Legends da "easter egg" yani sürpriz yumurta adı verilen minik gizemlere sahip bir oyun. Bakalım bunları okuduğunuzda ne kadar şaşıracaksınız?

- Haritada gördüğünüz yılanlara dikkat edin. Eğer oyunda Cassiopeia varsa onların hiçbirini göremezsiniz!
- Skarner'ın bir çalı içerisinde 12 saniye beklerse, Pokemon göndermeli bir pasif özelliğini aktif edeceğini biliyor muydunuz?
- Graves, Sis Perdesi yeteneğini Nocturne'e kullanırsa, Nocturne'ün deyişlerine güzel bir gönderme yapar!
- İki karşı takımda Volibear ve Zilean varsa birbirlerini öldürdüklerinde fazladan 10'ar altın kazanırlar.
- Maokai, Zyra'ya çok yaklaşırsa koşma hızı 1 artacaktır. (Valla ne yalan söyleyeyim, benim de artabilir...)
- Leona güneş gözlüğü takan şampiyonlara 1 puan daha az hasar verir.
- Akali, Shen ve Kennen gibi ninja karakterler birbirinin canını 1 azaltır.



DERECELİ OYUNLAR

YENİ LİG SİSTEMİNDE BAŞARILI OLMAK İÇİN BİLMENİZ GEREKENLER BURADA - Fatih Es

DERECELİ (RANKED) MAÇLAR League of Legends'da rekabetin zirvede olduğu oyun modudur. Normal maçlara göre oyun biraz daha ciddileşir ve tüm oyuncular ellerinden gelenin en iyisini yapmaya çalışır, Sezon 3 ile birlikte gelen lig sisteminde en üst sıraya çıkmak için çabalar.

Dereceli maçlar Uğursuz Koruluk haritasında 3'e 3 ve Sihirdar Vadisi'nde 5'e 5 olarak yapılır. Normal moddaki kapalı seçimin aksine sıralı seçimde oyuncular toplam 6 şampiyonu yasaklayabilir ve birbirinin seçtiği şampiyonları görebilir. Böylece ilk mücadele daha maç başlamadan şampiyon seçim ekranında yaşanır.

Uğursuz Koruluk haritasında oynamak için dereceli takım kurmanız gerekiyor. Sihirdar Vadisi'nde oynamak istiyorsanız tek başınıza, bir arkadaşınızla partner olarak, veya kurduğunuz dereceli takımla birlikte 5 oyuncu birden oyuna katılabilirsiniz.



DERECELİ MAÇLARIN NORMALDEN FARKI NEDİR?

En önemli farklardan biri, dereceli maçlara katılabilmek için oyun seviyenizin 30 olması ve haftanın bedava şampiyonları hariç toplamda 16 şampiyona sahip olmanız gerektiğidir. Yani sıralı maçlarda haftanın bedava şampiyonlarına elveda diyoruz ve IP/RP harcayarak satın aldığımız şampiyonlar ile mücadele ediyoruz. En önemli fark ise lig sistemi. Bu sistem Sezon 3 ile birlikte geldi ve bundan önceki Elo sistemi ile arasındaki büyük farklar bulunuyor.

NE ZAMAN DERECELİ MAÇLARA KATILMALIYIM?

Yukarıdakilere ek olarak dile getirmek istediğim birkaç husus daha var: Bu süre kişiden kişiye değişse de dereceli maçlara katılmak için en azından 5-6 aylık oyun tecrübesine sahip olmanız ve oyunun mantığını tam anlamda çözmeniz sizin yararınıza olacaktır. Ayrıca çoğu şampiyonu tanımak ve oynamak şampiyon seçimi sırasında daha az sıkıntı yaşamanızı sağlar.

DERECELENDİRME NASIL OLUYOR?

Dereceli oyun oynayarak kazanacağınız lig puanları sayesinde bulunduğunuz ligde sıra atlayıp yükseleceksiniz. Maç kazanıp puanınızı artırdıkça bir üst rekabet aşamasına geçip, bir sonraki kümeye hatta yeni bir lige geçme fırsatı elde edebileceksiniz. Tabii seviye atladıkça karşınıza çıkacak olan rakipler ve takımlar da daha güçlü ve zorlu olacak. Ama başarılarınız da size sezon sonunda yeni ödüller sağlayacak. Ayrıca Dereceli 5'e 5'te Şampiyonluk Aşaması'na ulaşan en iyi takımlar, 4. Sezon'da Türkiye şampiyonu olabilme fırsatı elde edecek. Böylece on binlerce oyuncunun tek bir sıralamada mücadele etmesine de gerek kalmıyor. Her oyuncu kendi kümesinde ve liginde gerçekçi hedeflere ulaşmak için daha küçük bir sıralamada mücadele ediyor.

LİGLERE YERLEŞTİRİLME NASIL OLUYOR?

Herhangi bir lige yerleştirilmeden önce adil bir şekilde karşılaşmalara çıkmanız için ilk önce bir dizi karşılaşmalara tabii tutuluyorsunuz. Bu karşılaşmalarda gösterdiğiniz başarı ve performansa göre yerleştirileceğiniz lig belirleniyor.

İlk maçlar çok önemlidir, eğer ki ilk maçlarınız üzücü sonla biterse tekrar toparlamak biraz vakit alabilir. Bir maç kaybettiniz diye sakın ola cesaretinizi yitirmeyin!

DERECELİ VE NORMAL MAÇLAR BİRBİRLERİNİ ETKİLER Mİ?

Eşleştirme sistemi (matchmaking) dereceli ve normal maçlarda farklı çalışır. Dereceli maçlarda eşleşmeler sahip olduğunuz lig puanına ve normal oyundaki galibiyet



sayısına göre, normal maçlardaysa sadece galibiyet sayısına göre yapılır. Bunlar dışında normal oyunda maç kazansanız/kaybetseniz bile lig puanınız değişmez. Bunun için sadece dereceli maçlarda oynamalısınız. Yani iki modun aslında birbirini etkilemediğini söyleyebiliriz.

DERECEMİ YÜKSELTMEK İÇİN NELER YAPMALIYIM?

Öncelikle kendinizi hazır hissetmeniz gerekiyor. Kararlı, hırslı ve biraz da pratik zekâya sahip bir oyuncu her zaman için rakiplerine korku salacaktır. Ama bunun ötesinde mutlaka bilmemiz gereken bazı noktalar var:

Şampiyon dizilimi önemlidir. League of Legends oyuncularının ve takımlarının her zaman uyguladığı bir dizilim vardır, eğer dereceli maç yapacaksanız bu dizilimi bilmeniz şart.

- 1 oyuncu üst koridora; genellikle dövüşçü bir şampiyon
- 1 oyuncu orta koridora; YG taşıyıcı (AP carry), genellikle alan etkili büyülere sahip büyü yeteneği olan şampiyonlar
- 1 oyuncu ormana; gerektiğinde koridordaki arkadaşları için rakibe baskın yapan (gank) ve kalabalık kontrolüne (crowd control) sahip şampiyon
- 2 oyuncu alt koridora; oyunu taşıyacak olan 1 SG (AD carry) ve ona koridorda yardımcı olacak 1 destek (support) şampiyon

Olabildiğince fazla şampiyonu öğrenin. Dereceli bir maça giren oyuncu tedbirli olmalıdır, çünkü her maçta oynamak istediği şampiyona ve koridora sahip olamayabilir. Karşı takım, seçmek istediğiniz şampiyonu yasaklayabilir veya takım arkadaşlarınızdan biri gitmek istediğiniz koridora gidebilir. Bu yüzden her şeye hazırlıklı olun ve tüm şampiyonları öğrenmeye çalışın. Bunun için de sık sık yapay zekâya karşı oynayabilir veya normal oyunlarda pratik yapabilirsiniz.

Son vuruşlarınızı geliştirin. Koridorunuzda düşman kulesine fazla yaklaşmamak ve rakip ormancısından baskın yememek için minyonların fazla ileri gitmesi istenmez. Bu nedenden dolayı rakip minyonların kulemize çok yaklaşmayacak şekilde koridorun bizim tarafımızda olmasında yarar var. Bunun için de rakip minyonlara oyunun başlarında sürekli saldırmak yerine sadece son vuruşu yapıyoruz, böylece hem altın elde ediyor hem de diğer minyonların gelmesi için zaman kazanıyoruz.

Takımınızın ihtiyaçlarını karşılayın. Dereceli maçlarda "ya ben destek olmak istemiyorum" veya "ben niye ortaya gidecekmişim ki?" gibi tutumlar sergilemek maalesef ne sizin ne de takımınızın hayrınıza olacaktır. Takımda her rol çok önemlidir, neye ihtiyaç duyuluyorsa yapılmalıdır. Takımınıza karşı değil, takımınızla birlikte hareket edin!

Takım arkadaşlarına karşı her zaman iyi davranın ve nazik olun, onlar sizin savaştaki en büyük yardımcılarınız!

Sakın inancınızı yitirmeyin, çok kötü giden bir oyun birden tersine dönebilir. Sonuna kadar mücadele edin!

DERECELİ TAKIM NEDİR?

Dereceli takım tamamı 30. seviye oyunculardan oluşan, takım kaptanı dâhil en fazla dokuz kişinin katılabildiği ve dereceli maçlara arkadaşlarınızla birlikte girebilmenin tek yoludur. Yapmanız gereken sadece profilinizden "Takım Oluştur"a tıkladıktan sonra takımınıza bir isim ve tag vermek, ardından da arkadaşlarınız takıma davet etmek. Böylece dereceli maçlara arkadaşlarınızla birlikte katılabileceksiniz. Bilmeniz gerekenler:

- Her takımın da kendine ait bir lig puanı bulunur.
- Bir oyuncu en fazla beş takıma katılabilir.
- Bir haftada en fazla sadece üç takım kurulabilir.
- 5'e 5 ve 3'e 3 için ayrı puanlamalar bulunuyor.
- Takım tag'i dereceli maçlarda oyucu isminin yanında gözükür.

TAKIM OLARAK NASIL BİR STRATEJİ İZLEMELİ?

Takım oyuncuları hangi koridorlarda oynayacağına önceden karar vermeli ve aralarından birini lider seçmelidir. Şampiyon seçimi sırasında, karşı takımın şampiyonlarını en iyi şekilde karşılayan (counter) ve birbiriyle en çok uyum gösteren şampiyonlar seçilmelidir. Maç içerisinde her zaman iletişimde olunmalı ve olabilecek her şeye karşı önceden taktik & strateji geliştirilmelidir. Her şeyden önce takım lideri sakinliğini korumalı ve takımını iyi idare etmelidir.





SPORUN YENİ ADI: LEAGUE OF LEGENDS

DÜNYADA VE TÜRKİYE'DE PARLAYAN TAKIMLAR VE TURNUVALAR - Tugbek Ölek

Elektronik sporların otuz senelik bir tarihi var. Space Invaders günlerinden bu yana ödüller ve şöhret için bilgisayar oyunlarında birbirimizle kapışıyoruz. Ancak sadece belli oyun türleri (FPS, RTS, Spor gibi) kapışmanın ötesine geçip elektronik spor olarak kabul görülüyor. İlginçtir, ilk yıllarından popülerleşmesine ve turnuvalara uygun olmasına rağmen MOBA türünün eSpor organizasyonlarında esamesi okunmazdı. WCG, Dreamhack ve IEM gibi büyük etkinliklere oyun olarak alınmazdı. Ama League of Legends'ın yükselişiyle birlikte bu da tam olarak değişti. Riot Games daha işin başından eSpor'un oyunlarına neler katabileceğini görmüştü ve oyun popülerleşmeye başlayınca ilk iş eSpor'a verdikleri destek oldu. Oyun ilk olarak 2010'da WCG'de kendisini gösterdi ve bütün büyük turnuvaların en heyecanlı oyunu oluverdi. Her şey o kadar hızlı gelişti ki Riot Games'in bile LoL'un eSpor konusunda bu kadar hızlı bu noktaya geleceğini hayal ettiğini hiç sanmıyorum.



League of Legends hızla popülerleşmekle kalmadı, eSpor'un kitleselleşmesini de sağladı. Elbette bunda aynı dönemde TwitchTV gibi oyun video yayın servislerinin popülerleşmesinin de büyük payı var. Ama birkaç sene içinde iş öyle hale geldi ki, bütün online oyunlar daha piyasaya çıkmadan eSpor stratejilerini düşünür hale geldi. 2012'de düzenlenen ve Taipei Assasins'in zaferiyle sonuçlanan World Championship turnuvası LoL'un eSpor konusunda tartışmasız lider oyun olduğunu gösterdi.

League Championship Series

Üçüncü sezonla birlikte Riot Games'in kendi düzenlediği turnuvaların yapısı da bir hayli değişti ve olgunlaştı. İlk iki sezonda takımlar yıl boyunca WCG, ESL ve Dreamhack gibi büyük turnuvalarda yarışarak puan topluyor ve World Championship'e katılmaya hak kazanıyordu. Ancak üçüncü sezonla birlikte League Championship Series, kısa adıyla LCS duyuruldu. LCS Riot'ın dünyanın farklı yerlerinde organizasyon partnerleriyle birlikte düzenlediği ve yıl boyu süren liglerden oluşuyor. LCS içinde beş büyük lig var: Avrupa, Kuzey Amerika, Kuzey Kore (OGN/NLB), Çin (LPL), Güney Doğu Asya (GPL). Batılı takımlar dünya finallerinde asyalı rakipleri kadar başarılı olamasalar da bizim için en heyecanlı ligler ve en çok izlenenleri Kuzey Amerika ve Avrupa elbette.

Takımlar yıl boyu bu liglerde yarışarak sene sonundaki bölge finallerine katılmaya hak kazanıyor. Bölge finallerinde NA ve EU'dan dereceye ilk üç, diğer bölgelerden ikişer takım dünya finaline kalıyor. Buna ek olarak üçüncü sezonla birlikte başlayan iki yeni turnuva All-Stars'ı kazanan bölgeden ekstra bir takım ve Brezilya, Rusya, Türkiye takımlarının mücadele ettiği Wildcard'ın şampiyonu finallere katılıyor. Tüm bu turnuvalara bir de liglerden kimin yükselip düşeceğinin



belirlendiği yükselme (promotional) turnuvalarını eklerseniz yıl boyunca binlerce maç yapılıyor ve heyecan hiç bitmiyor. Henüz dördüncü sezonla birlikte bu sisteme gelecek tüm değişiklikleri bilmiyoruz. Riot Games her sene işleri büyütüp geliştirmeyi sevse de artık sistem olgunlaştığından dördüncü sezonda da hayli benzer bir yapı bekliyoruz.

Avrupa ve Amerika'da Sezon 3

LCS ligleri içinde Avrupa ve Kuzey Amerika'nın çok ilgi gördüğünü söylemiştik. 2013'de yani üçüncü sezon boyunca bu liglerde nefes kesen mücadeleler yaşandı. Özellikle Kuzey Amerika liginde Cloud 9 ve XDG'nin (eski adıyla Vulcun) yükselişi izlemeye değerdi. Spring Split olarak anılan ilk yarıda ezeli rakipler TSM, Curse ve Team Dignitas arasında kıyasıya bir mücadele yaşanmış ve TSM'in şampiyonluğuyla sonuçlanmıştı. Ancak turnuvaya ikinci yarıda dâhil olan Cloud 9 ve XDG ortamın tozunu arttırıp çok deneyimli bu üç takımı resmen ezdiler. Özellikle Cloud 9, 25 kazanma ve 3 mağlubiyetlik performansıyla ligler içindeki en başarılı takımdı. Kuzey Amerika LCS'de dördüncü sezonun da favorileri bu iki takım.

Amerikayı yeni takımlar sürüklerken Avrupa'da bir çok şampiyonluğu olan iki efsane takım, Gambit ve Fnatic'in dişe diş mücadelesi bütün sene sürdü. Özellikle orta koridorda oynayan iki takım kaptanı xPeke ve Alex Ich'in her karşı karşıya gelişi olay oldu. Yıl boyu bir biri üste çıktı bir diğeri. İlk yarının sonuna geldiğimizde Fnatic sadece bir puan farkla yarışı önde bitirdi. İkinci yarıda Avrupa'nın da bir sürpriz takımı vardı, Lemondogs. Yükselme turnuvasından gelen Lemondogs bu ikiliye katıldı ve ikinci yarıyı lider bitirerek herkesi şaşırttı.

Bize biraz uzak kalsa ve takip etmesi daha zor olsa da 2013'de Asya ligleri de sürprizlerle doluydu. En büyüğü kuşkusuz ikinci sezonun şampiyonu Taipei Assasins'in dünya finallerine kalamamasıydı. Pek çok oyuncunun LoL'un en iyi oynandığı ülke olarak gördüğü Güney Kore'de ise işler karışıktı. O kadar çok iyi takım vardı ki onca takım içinden kim gelirse gelsin batılıların korkulu rüyası olacağı açıktı. Ama kimse ikinci sezonda final oynayan Frost ve kardeş takımı Blaze'in eleneceğini tahmin etmiyordu.

Kısacası dünyanın dört bir yanındaki liglere sürprizler ve yepyeni takımlar hâkimdi. League of Legends'ın eSpor arenasında halen yeni bir oyun olması ve genç yeteneklerin ardı arkasının kesilmemesinin etkisiyle, ilk iki dünya finallerinde boy gösteren takımlardan sadece dördü (TSM, NaJin, Gambit, Fnatic) üçüncü sezonda da finallere katılırken, tam on takım ilk defa dünya finali oynuyordu.

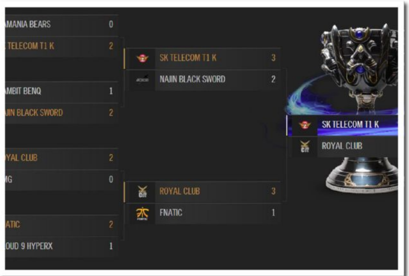


All-Star 2013

Liglerin arasındaysa bu sene ilk defa Şangay'da düzenlenen All-Star etkinliği vardı. Beş büyük bölgenin en iyi oyuncularından oluşan karma takımlar, kendi bölgelerinden dünya finallerine fazladan bir takımın katılma hakkı için mücadele ettiler. Avrupa LCS karmasının ciddiyetsiz ve uyumsuz oyunu ile hayal kırıklığı yarattığı turnuvada Kore ve Çin karmaları arasındaki nefes kesen final maçı bir anlamda dünya finallerinin provası gibiydi. Yapısı NBA'in All-Star turnuvasına çok benzeyen bu etkinlikte alıştığımız metagame ile ilgisi olmayan, teke tek veya ikiye iki yetenek yarışmaları da vardı.

Yıl ilerledikçe ve dünya finalleri yaklaştıkça heyecan da yükseldi. Finallere katılacak takımların belirlendiği bölge finalleri (Regionals) büyük turnuva öncesi son duraktı. Kuzey Amerika finallerinde sürpriz yaşanmadı ve yaz yarısını bitirdikleri sırayla Cloud 9, Vulcun (XDG) ve TSM finallere kaldı. Avrupa'da ise işler biraz daha farklıydı. Ligi çok iyi götüren sürpriz favori Lemondogs finalde Fnatic'e yenilerek ikinci olurken Gambit son maçında EG'yi yenerek final biletini bir anlamda son dakikaya bırakmıştı. Bölge

finallerinde en büyük heyecan ise Kore takımları arasındaydı. Sezon içinde topladıkları puanlarla NaJin ve Ozone final biletlerini almışlardı zaten. Ancak üçüncü takımı belirlemek için SKT T1, Rolster Bullets, Frost ve Blaze arasında unutulmayacak bir mücadele yaşandı. Sürpriz takım Rolster Bullets üst üste galibiyetlerle Blaze ve Frost'u elerken, belki de bir takımın 2013 içinde gösterdiği en iyi performansa imza attı. Ancak üst üste kazandıkları çılgın serinin son maçında SKT T1'i geçemediler.



Sezon 3 Dünya Finalleri

Dünya finallerinde katılan 14 takımdan kendi bölge finalini kazanan dört takım direkt çeyrek finallere katılma hakkı kazandı. Sadece All-Star'da sonuncu olan Avrupa'nın, bütün takımları grup maçlarını oynamak zorundaydı. Turnuva öncesi gruplar ve direkt finallere katılma hakkı kazanan takımlar şu şekilde sıralandı:

Doğrudan Çeyrek Final: C9, NaJin, Royal, Gama Bears,
A Grubu: SKT T1, OMG, Lemondogs, TSM, GamingGear
B Grubu: Fnatic, Gambit, Ozone, Vulcun (XDG), Mineski

Oynanan iki eleme grubu hayal kırıklıklarıyla doluydu. Kendi seyircisi önünde büyük bir destekle oynayan TSM varlık gösteremedi mesela. Turnuvanın favorilerinden Kore ikincisi Ozone ve Avrupa ikincisi Lemondogs da çok iyi takımlar olsa da turnuva deneyimleri rakipleri karşısında zayıf kaldı. A grubundan sadece birer yenilgi alan ve yedişer maç kazanan SKT T1 ve OMG çok güçlü çıktı. B grubunu ise Avrupa'lılar domine etti ve deneyimli iki ekip Fnatic ve Gambit ilk iki sırayı alarak çeyrek finale katılma hakkı kazandılar.

Çeyrek finale gelindiğinde güçlü iki Güney Kore takımı SKT T1 ve NaJin rakipleri Gamania ve Gambit'i geçmekte zorlanmadı. Çeyrek finalin diğer maçında ise Çin'in en iyi iki takımı Royal ve OMG bölge finallerini tekrar oynadılar ve Royal zaferle çıktı. En merak edilen maç ise Avrupa ve Kuzey Amerika'nın en iyi iki takımı olan Cloud 9 ila Fnatic arasındaydı. Sadece iki takımın değil, iki kıtanın çarpışmasıydı bu. Diğer iki takımını elemelerde kaybeden Kuzey Amerika'nın derece için son umudu Cloud 9 kalmıştı, üstelik LCS'deki ağır başarıları yüzünden çoğu oyuncu favori olarak görüyordu. Ama Fnatic Kuzey Amerika'nın umutlarına acımadı ve 2-1'lik seriyle rakibini geçmeyi bildi.

2011'de ilk dünya kupasını kazanan Fnatic'in şansı yarı finalde Çin'in şampiyonu Royal ile karşılaşması ile son buldu. Çin ekibinin 3-1 kazanarak final biletini aldığı maç ile son Avrupa takımı da elenmiş turnuva tamamen uzak doğululara kalmıştı. Yarı finalin diğer maçında ise iki Güney Kore ekibi NaJin ve SKT T1 karşı karşıya geldi. Birbirini çok iyi tanıyan bu iki takım son ana kadar nefes kesen beş maçlık bir seri yaşattı bize, açıkçası turnuvanın erken finali gibiydi. SKT T1'ın orta koridor oyuncusu Faker'ın efsaneye dönüştüğü bu maçlar boyunca galibiyet bir o tarafa bir bu tarafa gitti ama son maçı alan SKT T1 finale adını yazdırmayı bildi. Final karşılaşması ise önceki maçlara göre farklıydı. Baştan sona kontrolü bırakmayan SKT T1, seriyi 3-0 süpürerek üçüncü sezonun şampiyonu oldu.

Türkiye'de Düzenlenen Turnuvalar

Riot Games geçtiğimiz sene Türkiye ofisini açmasıyla eSpor hazırlıklarına da oldukça hızlı bir giriş yaptı. Ulusal League of Legends Turnuvası ile yapılan açılış, mevsim turnuvalarıyla devam etti.

Riot Games 2013'de oynanan ilk sezonundan itibaren Türkiye Şampiyonasına ciddi bir yatırım yaptı ve Büyük Final şampiyonu takımı Köln'de düzenlenen Wildcard turnu-





vasına yollayarak, ülkemizi temsil etme ve dünya finalli şansını yakalama fırsatı sağladı. Geçen sene farklı olarak Kırmızı ve Turkuaz kategorisi altında iki farklı kategoride takımlar birbirleriyle eşleşiyordu, şimdi bunların yerini Şampiyonluk ve Yükselme Ligi aldı. 2014 sezonuyla birlikte takımlar artık yıl içindeki liglerde topladıkları puanlara göre bu turnuvalara katılma hakkı kazanıyorlar. Ayrıca yeni sezonda rekabeti körükleyecek turnuvaların sayısı hem arttı hem de ödülleri daha cazip hale getirildi.

Ayrıca bu sezon öncesinde açılan *lolespor.com* sitesi sayesinde bütün turnuvalarla ilgili detaylı bilgileri, takvimlerini takip edebiliyorsunuz. Bu site aynı zamanda bütün turnuvaların kayıtlarını bir adreste topluyor.

HST (Hafta Sonu Turnuvası)
HST, Yükselme Ligi'nde puan kazanmak isteyen takımların katıldığı ve dereceye giren takımların ödüller kazandığı, haftalık düzenlenen bir turnuvadır. Turnuvaya katılıp dereceye giren ilk üç takımın her üyesi RP (Riot Points) kazanır. Kısacası, eğer Yükselme Ligi'nde zirveye oynamak istiyorsanız, takımınızla düzenli olarak katılmanız gereken turnuvalardan biri HST oluyor.

HKT (Haftalık Kafe Turnuvası)
Yükselme Ligi'nde puan kazanmanın diğer bir yolu da HKT'ye katılmaktan geçiyor. Bu turnuvalar her hafta farklı şehir ve internet kafelerde düzenleniyor. HKT'ye katılıp ilk üçe giren takımlar yine HST'de olduğu gibi puan ve RP kazanıyorlar. Yalnız burada kazanılan puan, turnuvaya katılan takım sayısıyla eş orantılı olduğu için değişiklik gösterebiliyor.

Mevsimsel Turnuvalar
Mevsimsel turnuvalar her sezon başladıktan sonra iki ayda bir düzenlenen ve Türkiye Büyük Finali'ne giden yolda, gidişatı değiştirebilen büyük turnuvalar. KST (Kış Sezonu Turnuvası), İST (İlkbahar Sezonu Turnuvası) ve YST (Yaz Sezonu Turnuvası) olarak isimlendirilen mevsimsel turnuvaların ilki olan Kış Sezonu Turnuvası, özellikle sezon başladıktan sonra gerçekleşen ilk turnuva olması nedeniyle önemli. Malum, takımların bu değişikliklere ne kadar uyum sağladığını görebileceğimiz ilk büyük turnuva sonuçta.

TBF (Türkiye Büyük Finali)
Yıl boyunca gerek ligler ve turnuvalar üzerinden birbirleriyle mücadele eden takımların, kozlarını paylaşabileceği son büyük turnuva ise TBF. Geçtiğimiz sene Küçük Çiftlik Park'da düzenlenen Türkiye Büyük Finali binlerce insanın katılımıyla dolu dolu geçmiş ve toplamda sponsor ödülleriyle birlikte 120.000 TL'yi bulan ödül dağıtılmıştı. Finaller oldukça çekişmeli geçse de TBF'yi de mevsim turnuvalarını domine eden Dark Passage kazanmış ve Gamescom'da düzenlenen International Wildcard Tournament'a katılma hakkı kazanmıştı.

Dark Passage, TBF'yi kazanmasının yanı sıra ESL'in düzenlediği Balkan turnuvasında da ülkemizi temsil etmiş ve turnuvayı kazanarak ülkemize çok önemli bir yurtdışı şampiyonluğu kazandırmıştı. Elbette Türk takımları henüz dünyada adı çok geçen büyük takımların seviyesinde değil. Ancak Dark Passage'ın hem Wildcard'daki performansı hem de Balkan şampiyonluğu, LoL'da takımlarımızın ne kadar hızlı yol kat ettiğinin bir göstergesi. Ayrıca bir Türk takımının dünya finallerine katılmasının hiç de hayal olmadığını görmek çok güzel. Yıl boyunca başarılı performanslar gösteren ve Dark Passage'ı sık sık zorlayan Team Turquality ve HWA gibi takımları da unutmamak lazım elbette. Bu sezon şampiyonluk liginde mücadele edecek 8 takım ise şöyle: ANT, ATLAS, AWH, BPZONE, DP, HWA, NEC ve TT.

Peki, bu maçları nasıl izliyoruz?
League of Legends'ın diğer eSpor karşılaşmalarından en büyük farkı izlemenin en az oynamak kadar keyifli olması. Elbette diğer oyunlar da izleniyor ama LoL'un önemli maçları ve turnuvaları milyonlarca insanı bilgisayar başına çekiyor. Elbette bunda organizasyonların ve yayınların kalitesi de önemli. Eğer maçları İngilizce izlemeyi seviyorsanız lolesports.com üzerinden hem EU hem de NA LCS'i haftalık olarak takip edebilirsiniz. Burada Riot Games'in profesyonel maç sunucu ve yorumcularını anmadan da geçmeyelim. Deman, Jatt, Phreak, Rivington, Kobe24, Joe Miller ve ButButButILY gibi isimler bütün organizasyonlara renk katıyor. Maçları canlı izlemek için Twitch (*twitch.tv/riotgames*), tekrar izlemek için ise YouTube (*youtube.com/RiotGamesInc*) kanallarına abone olmanızı tavsiye ederiz.

Türkiye'den maç ve turnuvaları izlemek için Riot Games İstanbul'un eSpor'a özel sitesi *lolespor.com* adresini takip edebilirsiniz. Türkiye ekibi daha ilk seneden düzenledikleri organizasyonların canlı yayınına büyük önem verdi ve 2013 içinde adım adım yayınların kalitesi arttı. İST, YST, TBF gibi etkinliklerin yayınlarının yanı sıra Riot Türkiye tarafından düzenlenen Cumartesi Gecesi Turnuvaları, Temalı Turnuvalar ve Topluluk Geceleriyle birlikte izleyici kitlesi sürekli artıyor. Bu etkinliklerin ve maçların tümünü bizlere canlı olarak, eğlenceli yorumlarıyla Glandal ve Jhonnie sunuyor. Ayrıca dünyanın diğer köşelerindeki maçları takip edebilmemiz için canlı olarak Türkçe yorumlarla yayınlıyorlar. 2014'de ülkemizde de lig sistemine geçilmesiyle birlikte yayınlanan maç sayısının hızla artacağını tahmin ediyoruz. Türkiye'den yayınları da Twitch ve YouTube üzerinden takip edebilirsiniz, abone olmanız gereken adresler şöyle: *youtube.com/LoLTurkiye*, *twitch.tv/riotgamesturkish*.



TÜRKİYE TAKIMLARI

DARK PASSAGE. KASPERSKY LAB



Ülkemizin en köklü eSpor kulüplerinden biri olan Dark Passage, 2003 yılında ilk takımını FPS oyunlar alanında İstanbul'da kurdu. Dark Passage'ın League of Legends dışında da birçok oyunda başarılı takımları bulunuyor. Bugün, Türkiye'nin en başarılı multi-gaming ekiplerinden biri olan Dark Passage, çeşitli turnuvaları kazanarak ülkemizi birçok kez yurt dışında temsil etti.

3. Sezon sırasında büyük transferler yaparan Dark Passage sezon turnuvalarında başarılı oyunlar sergileyerek hayranlarının gönlünü fethetti. Kış Sezonu Turnuvası ile başlayan çıkışını, İlkbahar Sezonu Turnuvası ve Yaz Sezonu Turnuvası izledi. Zorlu rakiplerine rağmen, düzenlenen 3 sezon turnuvasından da başarıyla ayrılan Dark Passage, 3. Sezon Türkiye Büyük Finali için favori olarak gösteriliyordu. Nitekim beklenen de oldu. Birbirinden güçlü rakiplerle karşılaşan Dark Passage, zor da olsa rakiplerini yenmeyi başararak, 3. Sezon Türkiye Şampiyonu olmayı başardı.

Bu başarısının ardından gözünü avrupa turnuvalarına ve dünya finaline diken Dark Passage, ilk olarak İsveç'de gerçekleşen Dreamhack Turnuvasına da katıldı ve finale kadar yükselerek, büyük bir başarıya imza attı.

Dark Passage'ın başarıları bununla da sınırlı kalmadı. Türkiye Büyük Finali şampiyonu olarak katılma hakkı kazandıkları Gamescom'da gerçekleşen International Wildcard turnuvasına katılan Dark Passage, burada da yarı finale yükselmeyi başardı. Avrupa da başarılı bir grafik çizen Dark Passage'ın 4. Sezon öncesi son büyük başarısı ise Balkan Liginde oldu.

Fark Passage, güçlü rakipleri karşısında başarılı bir oyun sergileyerek, önce BG Snipers'ı ardından da Kalu OP'u yenerek finale yükselmeyi başardı. Finalde tekrar Kalu OP ile karşılaşan Dark Passage, Kalu OP'u bir kez daha mağlup ederek Balkan Ligi Şampiyonu olmayı başardı.

Avrupada gösterdiği performansı ile 4. Sezona dair ümit verici bir grafik çizen Dark Passage'ın önümüzdeki sezon neler yapacağını hep birlikte izleyerek göreceğiz.

Takım Kadrosu

Muhammed *"Theokoles"* Işık - Ormancı
Anıl *"HolyPhoenix"* Işık - Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Kasım *"HolyThoth"* Polat - Destek
Koray *"Naru"* Bıçak - Yetenek Gücü Taşıyıcısı
Asım Cihat *"fabulous"* Karakaya - Yukarı Koridor

Sosyal Medya
facebook.com/dpgaming
twitter.com/dpgaming
youtube.com/darkpassagemedia
tr.twitch.tv/DarkPassageMedia



HWA.KINSGSTON



2007 yılında Team X-Factor olarak eSpor arenasına giriş yapan ekip, kazandığı başarılarla Türkiye'nin en iyi kulüplerinden biri oldu. Birçok popüler oyunda takımı bulunan HWA, aynı başarılarını League of Legends'da da sürdürüyor. Diğer takımlarının yanında en çok taraftarının League of Legends takımında olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Türkiye'de profesyonel anlamda kurulan ilk takım olan HWA League of Legends ekibi, bünyesinde Türkiye'nin en eski League of Legends oyuncularını barındırıyor. Tecrübeli takım, Ulusal Turnuva finallerinde rakibi Team Turquality'i yenerek adını Adalet Meydanlarına altın harflerle yazdırmayı başarmıştı. Bu olay sonrasında 3. Sezon için de favori gösterilen tecrubeli ekip, KST finallerinde rakibi Dark Passage ile karşı karşıya geldi. Oldukça çekişmeli geçen maç sonucunda rakibi Dark Passage'a 3-2'lik skor ile yenilen HWA ikincilikle yetinmek zorunda kaldı. Diğer mevsim turnuvaları ve TBF'de de aradığı şampiyonluğa ulaşamayan ekip, yeni transferlerle 4. Sezon için çalışmalarını sürdürerek, hayranları mutlu etmek istiyor.

Takım Kadrosu

Ferit *"WristCutter"* **Karakaya** - Ormancı
Berk *"Hexagon Sun"* **Gocay** - Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Ercan *"TrielBaenRe"* **Bozkurt** - Destek
Yasin *"ReostA"* **Es** - Yetenek Gücü Taşıyıcısı
Hilmi *"Asulgard"* **Kaya** - Yedek
Şükrü *"Lelouch"* **Şentürk** – Yedek

Sosyal Medya

facebook.com/HardwarenaGaming/
twitter.com/hwagaming
hashd.tv/hwagamingtv
youtube.com/hwagamingtv

TEAM TURQUALITY



2005 yılında kurulan Team Turquality ekibi, Türkiye'nin en yetenekli ve en profesyonel futbol oyunları oyuncularını bünyesinde bulunduruyor. Bu alanda hem Türkiye'de hem de Avrupa'da birçok başarı yakalayan Team Turquality, 2012'nin yaz döneminde, Wrist-Art isimli takımın League of Legends kadrosunu kulübe katarak, Adalet Meydanları'na katıldı.

Bu kadrosuyla birlikte birçok turnuvada üstün başarılar gösteren Team Turquality, Türkiye'nin önde gelen profesyonel League of Legends takımlarından biri haline geldi. Ulusal League of Legends Turnuvası'nda favori takımlar arasında gösterilen Team Turquality, üstün performansıyla turnuvanın yıldızı olmuş fakat finalde HWA ekibine mağlup olarak 5000 TL ödülle ayrılmıştı.

3. Sezonda Mevsim turnuvalarında başarılı bir grafik çizen takım, TBF öncesinde Team Turquality Red ve Team Turquality Blue olarak ikiye ayrıldı. TBF'ye de Team Turquality Blue takımıyla katılan ekip, finale kadar yükselmeyi başarsa da Dark Passage karşısında mağlup olarak, turnuvadan ikincilikle ayrıldı.

4. Sezon için çeşitli transferlerle her iki takımı da güçlendirmeye çalışan Team Turquality, yeni sezonda adından söz ettireceğinin sinyallerini şimdiden veriyor.

Takım Kadrosu

Ahmet *"Nikolaus"* **Saka** - Koç/Yedek
Berke *"Thaldrin"* **Demir** - Üst Koridor Oyuncusu - Kaptan
Anıl Burak *"Hexyl"* **Berberoğlu** - Destek
Hasan *"h2o"* **Temurlenk** - Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Turgay *"Egzap"* **Demirci** - Orta Koridor Oyuncusu
Erdoğan *"Dhalback"* **Doğan** - Ormancı

Sosyal Medya

facebook.com/teamturquality
twitter.com/teamturquality
twitch.tv/teamturqualitylive

AVRUPA TAKIMLARI

GAMBIT GAMING BENQ



League of Legends oynayıp da Alex Ich'i veya tüm dünyaya League of Legends'da taktik ve strateji dersi veren Rus devi, yeni adıyla Gambit Gaming (eski Moscow Five) takımını bilmeyen yoktur herhalde. Dünyanın en ünlü eSpor ekiplerinden olan, League of Legends arenasında en korkulan takımlarından birine sahip olan Mocow Five, 2013'ün ilk günlerinde dağılmış, sahip olduğu League of Legends kadrosuyla yoluna Gambit Gaming olarak devam etmeye karar vermişti. Takımın bu kadar başarılı ve korkuluyor olmasının sebebi belki de oyuncularının birbirlerine çok güvenmesi ve agrasif oyun anlayışından kaynaklanıyor olabilir.

Gambit olarak ilk çıkışlarını IEM Season VII, Global Challenge Katowice'de şampiyonlukla yaptılar. Ayrıca 2012'de yapılan IEM Dünya Şampiyonası şampiyonluğu ve 2.Sezon Avrupa Finalleri'nde birinci olmaları dünya çapında daha çok tanınmalarına ve daha çok hayran toplamalarına da yol açtı. 2.Sezon Dünya Şampiyonası'nda, Asya takımlarına boyun eğmek zorunda kalarak şampiyonayı üçüncü olarak tamamlayan ve herkesi şaşkına çeviren ekip, 3.Sezon Dünya Şampiyonasın'da da yine bir Asya Takımı olan NaJin Black Sword'a yenilere sevenlerini üzdü.

Takım Kadrosu
Aleksei *"Alex Ich"* Ichetovkin - Yetenek Gücü Taşıyıcısı
Daniel *"Diamondprox"* Reshetnikov - Ormancı
Evgeny *"Genja"* Andryushin - Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Erih *"Voidle" Sommermann* - Destek
Evgeny *"Darien"* Mazaev - Yukarı Koridor

Sosyal Medya
facebook.com/Gambitesports
twitter.com/Gambitesports

EVIL GENIUSES



Evil Geniuses, 1999'da medya ajansı olarak kurulan, çevrimiçi ve çevrimdışı yayın sunarak dünya çapındaki oyuncuları hedef alan özel bir pazarlama şirketiydi. Intel ve Kingston HyperX gibi dev markaların desteğiyle Kuzey Amerika'nın en profesyonel eSpor takımlarından biri oldu. Birçok oyunda dünyanın en yetenekli oyuncularını ve ekiplerini bünyesinde barındıran ekip, son olarak League of Legends arenasında yaptığı çalışmalarla ve başarılarla gündemde. Ocak 25, 2013'de toparlanan League of Legends takımı bünyesinde Snoopeh ve Froggen gibi yıldızlar bulunuyor. Başarıları arasında 2.Sezon Dünya Şampiyonluğu dördüncülüğü, DreamHack Summer 2012 şampiyonluğu, Azubu The Champions Summer 2012 ikinciliği bulunuyor. Ekip Evil Geniuses olarak tekrar bir araya geldikten sonra en önemli başarıları ise IEM Season VII - Dünya Şampiyonası'nda Incredible Miracle ekibini yenerek kazandıkları yedincilik sırası oluyor. 3. Sezon'da EG , istediği oyunu pek de ortaya koyamadı. LCS Yaz Sezonu Playoff'larında son olarak Gambit'e mağlup olarak Playoff'ları 3.lük ile tamamladı. Bu skor ile 4. Sezon için kendine yer ayırmayı başarırken, 3. Sezon Dünya Şampiyonasına veda etti.

Takım Kadrosu
Henrik *"Froggen"* Hansen - Yetenek Gücü Taşıyıcısı
Stephen *"Snoopeh"* Ellis - Ormancı
Peter *"Yellowpete"* Wüppen - Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Mitch *"Krepo"* Voorspoels - Destek
Mike *"Wickd"* Petersen - Yukarı Koridor

Sosyal Medya
facebook.com/EvilGeniuses
twitter.com/EvilGeniuses
youtube.com/user/myEGnet

FNATIC



Avrupa'nın ve dünya'nın en ünlü takımlarından biri olan Fnatic, dünyanın en büyük elektronik spor kulüplerinden biri. Birçok oyunda, dünyanın birçok yerinden oyuncu barındırıyor. Takım, 14 Mart 2011'de myRevenge takımının League of Legends ekibini bünyesine dahil ederek Adalet Meydanları'na katıldı. Riot Games tarafından düzenlenen Sezon 1 Şampiyonası'na katılan sekiz takımdan biri olan Fnatic, sürpriz bir şekilde rakiplerini tek tek yenerek League of Legends Sezon Bir'in şampiyonu oldu. Bundan iki ay sonra IEM Season VI - Global Challange turnuvasında mücadele etmeye başlayan Fnatic, Köln'den üçüncülükle ayrıldı. IEM'in bundan sonraki durağı olan New York'ta ise, Fnatic istediğini buldu diyebiliriz. Üstün bir performans sergileyen Fnatic, CLG, Dignitas ve TSM gibi devleri devirdikten sonra finalde SK Gaming'i 2-0 mağlup ederek evine birincilikle dönmüştü.

Sezon 2, Fnatic için hiç de iyi gitmedi. Katıldıkları turnuvaların çoğundan mutsuz döndüler. Sezon 2 Avrupa Bölge Finalleri'nde yarı final maçında Rus devi Moscow Five'a 2-1 yenilen ekip, şansını üçüncülük maçında aramaya çalıştı. Bu maçta da istediğini elde edemeyen ekip, CLG.eu'ya 2-0 mağlup olarak, Sezon 2 Dünya Şampiyonasına elveda dedi.

3.Sezonda çizdiği başarılı grafikle 3.Sezon Dünya Şampiyonasına katılma hakkı kazanan takım, çeyrek finalde turnuvanın favorilerinden Cloud 9'ı yenerek yarı finale çıksada Royal Club karşısında aldığı 3-1'lik malubiyet sonrası turnuvaya veda etti.

Takım Kadrosu

Paul *"sOAZ"* Boyer - Yukarı Koridor
Lauri *"Cyanide"* Happonen - Ormancı
Enrique *"xPeke"* Cedeño - Yetenek Gücü Taşıyıcısı
Johannes *"puszu" Uibos* -Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Christoph *"nRated"* Seitz – Destek

Sosyal Medya

facebook.com/fnatic
twitter.com/fnatic
youtube.com/fnatictv
twitch.tv/fnatic

LEMONDOGS



2004 yılında kurulan İsveçli kulüp, pek çok oyun için uzun süredir eSpor faaliyetlerini yürütüyor. Özellikle 3. Sezon'un başlamasıyla başarılı bir grafik çizmeye başlayan takım, LCS'de gösterdiği başarıyla da bunu kanıtlamış oldu.

LCS yaz sezonunu birincilikle bitiren Lemondogs, LCS Yaz Sezonu playoff' maçlarında Fnatic'e 1-3 yenilmesinin ardından, playoff'ları ikincilikle tamamlamayı başardı. Bu dereceyle 3. Sezon Dünya Şampiyonasına katılma hakkı kazanan Lemondogs'un şansı gruplarda pek de iyi gitmedi ne yazık ki. SK Telekom T1, TSM, OMG ve GG.eu ile aynı gruba düşen Lemondogs, oynadığı 8 maçın sadece içinden galibiyetle ayrılabildi ve grupta 9. olarak turnuvaya veda etmek zorunda kaldı.

Takım Kadrosu

Morten "Zorozero" Lyng Rosenquist - Yukarı Koridor
Marcel "Dexter" Feldkamp - Ormancı
Erlend "Nukeduck" Holm - Yetenek Gücü Taşıyıcısı
Erik "Tabzz" Van Helvert - Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Alfonso "Mithy" Aguirre Rodriguez - Destek

Sosyal Medya

https://twitter.com/Lemondogs
https://www.facebook.com/lemondogscom

KUZEY AMERİKA TAKIMLARI



Cloud 9

Sezon ikinin sona ermesinden sonra Quantic Games, yaşadığı maddi problemler nedeniyle (takımın yine sponsorsuz kalması gibi) League of Legends takımını dağıtma kararı aldı. Daha sonra, ayrılan takım üyeleri bir arada kalmayı seçerek Team NomNom'ı kurdular ancak kısa süre sonra takımın adını Cloud 9 olarak değiştirdiler.

Cloud 9, hızlı yükselişini NA LCS ve Playoff'larda aldığı toplamda 30-3 skor ile kanıtladı. Oynadığı maçların %91'ini kazanan ve üst üste 13 maç galibiyet serisini korumayı başaran takım, bu sayede LCS tarihinin en yüksek kazanma oranına ve en uzun yenilmezlik süresine sahip olan takımı olmayı da başardı.

Cloud 9, LCS'de gösterdiği başarıyı ne yazık ki 3. Sezon Dünya Şampiyonasında gösteremedi ve çeyrek finalde, Fnatic'e 2-1 yenilerek, turnuvaya veda etti. 2014 Sezonunda neler yapacaklarını ise hep birlikte izleyip göreceğiz

Takım Kadrosu
An *"Balls"* **Le** - Yukarı Koridor
William *"Meteos"* **Hartman** - Ormancı
Hai *"Hai"* **Lam** - Yetenek Gücü Taşıyıcısı
Zachary *"Sneaky"* **Scuderi** - Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Daerek *"LemonNation"* **Hart** - Destek



Vulcun

2013 yılında, League of Legends'ın 3. Sezonunda yarışmak için kurulan Vulcun, tecrubeli bir kadroya sahip olsa da başta pek de istenileni verememişti. Ancak nisan ayında takıma Lyubomir "BloodWater" Spasov'un katılmasıyla işler bir anda değişti. Takım kısa sürede oynadığı oyunu geliştirerek, LCS Kış Sezonunu 5. tamamlamayı ve Playoff'lara giderek 3. olmayı başardı. LCS Yaz Sezonuna katılım hakkı kazanan takım, ortaya koyduğu performans ile LCS Yaz Sezonunu 2. olarak bitirmeyi başardı. LCS Yaz Sezonu Playoff'larından da 3.lük ile ayrılan Vulcun, 3. Sezon Dünya Şampiyonasına katılmaya hak kazandı.

Ufak bir şanssızlık sonucu oldukça zorlu bir gruba düşen Vulcun, ilk maçında Fnatic'i yenmeyi başarsa da diğer maçlarda ne yazık ki pek hoş olmayan sonuçlar aldı ve turnuvayı 12. olarak tamamladı.

Takım Kadrosu
Benny *"Benny"* **Hung - *Yukarı Koridor***
Jake *"Xmithie"* **Puchero - *Ormancı***
Zachary *"mancloud"* **Hoschar - *Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Chris *"Zuna"* **Buechter - *Saldırı Gücü Taşıyıcısı***
Lyubomir *"BloodWater"* **Spasov - *Destek***



Team Solo Mid

League of Legends'ın en eski takımlarından biri olan TSM, 2009 yılında solomid.net'in de kurucusu olan Andy "Reginald" Dinh ve Dan "Dan Dinh" Dinh adlı iki kardeş tarafından kuruldu. TSM, 1. ve 2. Sezonda ciddi başarılara imza attı ve 3. Sezona da girerken favoriler arasında gösteriliyordu.

LCS Yaz Sezonu'nu 3. olarak tamamlayan TSM, Playoff'larda Cloud 9'a 0-3 yenilerek, 2. olmayı başarsa da 3. Sezon Dünya Şampiyonasında kendisinden bekleneni veremedi ve grup maçlarında elenerek turnuvaya veda etti.

Takım Kadrosu
Marcus *"Dyrus"* **Hill - Yukarı Koridor**
Brian *"TheOddOne"* **Wyllie - Ormancı**
Andy *"Reginald"* **Dinh - Yetenek Gücü Taşıyıcısı**
Jason *"WildTurtle"* **Tran - Saldırı Gücü Taşıyıcısı**
Alex *"Xpecial"* **Chu - Destek**



Team Dignitas

Birçok oyunda takımı bulunan Dignitas, League of Legends'da ilk atılımını 18 Şubat 2011'de yaptı. Fakat bu kadrosunu elinde fazla tutamayan takım dağıldı. Eylül'de Rock Solid ekibini bünyesine dahil eden Dignitas, ilk performanslarını IGN Proleague Season 3 - Atlantic City'de birinci olarak gösterdi. IEM VI - Dünya Şampiyonası'nda, Moscow Five'a mağlup olup şampiyonayı ikinci sırada tamamlayan Dignitas, bu başarısını Sezon 2 Amerika Bölge elemelerinde de gösterdi fakat dünya şampiyonasında 12. sıraya yerleşerek, sevenlerini hayal kırıklığına uğrattı. 2013'de yaptığı kadro değişikliğiyle LCS Amerika'da iyi bir derece elde edip, Dünya Şampiyonası'nda şampiyonluğu hedefliyor.

Takım Kadrosu
Alan *"KiWiKiD"* **Nguyen - *Yukarı Koridor***
Alberto *"Crumbzz"* **Rengifo - *Ormancı***
William *"Scarra"* **Li - *Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Michael *"Imaqtpie"* **Santana - *Saldırı Gücü Taşıyıcısı***
Jordan ***"Patoy"*** **Blackburn - Destek**

ASYA TAKIMLARI



SK Telecom T1

Oldukça eski bir maziye sahip olan SKT, eSpor tarihinde oldukça önemli bir yer kaplıyor. 3. Sezon Dünya Şampiyonasının da şampiyonluk ünvanına sahip takımın oldukça ilginç bir hikayesi var aslında.

SKT T1, Kore'de gerçekleşen ve OGN tarafından yayınlanan OLYMPUS Champions Spring 2013'e iki takımla katıldı ancak SKT T1 (ana kadro) çok kötü bir performans sergiledi ve ligi 5-8 arasında bir dereceyle bitirdi. SKT T1 2 ise oldukça iyi bir performansla sezonu 3. olarak bitirip, HOT6iX Champions Summer 2013'e katılma hakkı kazandı. Bunun üzerine SKT, T1 2 kadrosunu, T1 ana kadrosu yapmaya karar verdi ve HOT6iX'e bu kadroyla katılarak şampiyon olmayı başardı. SKT T1, burada kazandığı şampiyonluk ile Season 3 Korea Regional Finals'e ve oradaki galibiyeti sonrasında da doğrudan 3. Sezon Dünya Şampiyonasına katıldı.

3. Sezon Dünya Şampiyonasına favori olarak gelen SKT T1, kendinden bekleneni burada da gösterdi ve zorlu mücadelelerin ardından 1 Milyon dolarlık ödülün yanı sıra, şampiyonluk ünvanının da sahibi oldu

Takım Kadrosu
Jung "Impact" Eon-yeong - Yukarı Koridor
Bae "bengi" Seong-ung - Ormancı
Lee "Faker" Sang-hyeok - Yetenek Gücü Taşıyıcısı
Chae "Piglet" Gwang-jin - Saldırı Gücü Taşıyıcısı
Lee "PoohManDu" Jeong-hyeon - Destek



Royal Club

2012 yılında Çin'de kurulan kulüp, Royal Club Aula (eski adıyla Royal Club Huang Zu) ve Royal Club Tian Ci adında iki League of Legends takımına sahip. Bizim başarılarıyla tanıdığımız ana takım aslında Royal Club Aula.

Sezon 3'ün başında çizdiği inişli çıkışlı grafik ile zaman zaman kaygılar yaratsa da özellikle Season 3 Chine Regional Finals'de yaptığı geri dönüş ve mükemmel oyunuyla göz doldurdu.Finallerde OMG'yi devirerek 1.likle bitiren Royal Club, hem 3. Sezon Dünya Şampiyonası için yerini ayırtmayı başardı hem de Dünya Şampiyonasına grup elemelerini atlayarak, doğrudan finallere katılma hakkını kazandı.

3. Sezon Dünya Şampiyonasında da kendinden bekleneni ortaya koymayı başaran Royal Club, finalde SK Telekom T1 karşısında aynı performansı gösteremedi ve 3-0 yenilerek, turnvayı 2.likle tamamladı.

Takım Kadrosu
Wang *"GoDlike"* **Xiao - Yukarı Koridor**
Jun jie *"Lucky"* **Liu - Ormancı**
Zi-Hao *"Uzi"* **Jian - Yetenek Gücü Taşıyıcısı**
Yu *"F1sh"* **Riu - Saldırı Gücü Taşıyıcısı**
Zhang *"PandaB"* **Jia-Zhi -** ***Destek***



NaJin

2012 yılında kurulan ilk takım NaJiN Shield'den kısa bir süre sonra kurulan NaJiN Sword, 2. sezonda katıldığı turnuvalarda tecrubesizliğine rağmen oldukça iyi skorlar aldı.

Azubu The Champions Summer 2012de aldığı 3.lük ile Season Two Korean Reginal Finals'e oradan da 1.lik ile 2. Sezon Dünya Şampiyonasına katılan takım, finallerde kendinden bekleneni veremedi ve dereceye giremedi.

3. Sezona iyi bir giriş yapan NaJiN Sword, emTek NLB Spring 2013'de kardeş takımı NaJiN Shield'i yenerek 1. olduktan sonra takımlar isimlerini NaJin Black Sword ve NaJin White Shield olarak değiştirdi.

Sezon boyunca 600 puan toplamayı başarak (sezon boyunca katıldığı turnuvalardan kazanılan puanlar ile ilk iki sırayı alan takımlar doğrudan Dünya Şampiyonasına katılmaya hak kazanıyor) Kore'den finallere gitmeye hak kazanan ilk takım oldu.

3. Sezon Dünya Şampiyonasında da güzel bir oyun ortaya koyan NBS, yarı finalde yine bir Kore takımı olan SK Telekom T1'a elenerek turnuvaya veda etti.

Takım Kadrosu
Gu *"Expession"* **Bon-taek -** ***Yukarı Koridor***
Cho *"Watch"* **Jae-geol -** ***Ormancı***
Kim *"Ssong"* **Sang-soo -** ***Yetenek Gücü Taşıyıcısı***
Kim *"PraY"* **Jong-in -** ***Saldırı Gücü Taşıyıcısı***
Jang "Cain" Nu-ri - ***Destek***



AHRI DOKUZ KUYRUKLU TİLKİ

Bir zamanlar tilki olan ve insan olmak için can atan Ahri, aslında kendi gücüyle ahlâkı arasında sıkışıp kalmış bir şampiyon. Uzun menzili ve yüksek büyü hasarıyla tam bir suikastçı. Başlarda alışması, öğrenmesi zaman alabilir ama kesinlikle oynaması en eğlenceli şampiyonlardan biri. Aldatıcı güzelliği ve yüksek hareket kabiliyetiyle Savaş Enstitüsü'nün şüphesiz en yetenekli üyelerinden biri olan bu dokuz kuyruklu, güzel bacaklı kızın özelliklerine yakından bakalım.

"Merhamet insana özgü bir lüks... ve sorumluluktur." -Ahri

CAN DOLDURMAYI ÖĞRENMEK ŞART

Ahri'yi diğer şampiyonlardan ayıran en büyük özelliği pasif yeteneğinin can emmesi. Bir büyü rakibe (minyon da olabilir) isabet ettiğinde Öz Hırsızı yükü alır, bu yük dokuza ulaştığında Ahri'nin elindeki top yeşil olur ve %35 can emme özelliği kazanır. Bu özellik koridorda uzun süre kalmanızı sağlayacak ve düşük canla bile rakibinizi şaşırtıp onu öldürebileceksiniz. Can emme deyince akla gelen ilk eşya olan Hextech Altıpatlar'ı bir an önce çıkmak koridorda Ahri'ye üstünlük sağlayacaktır. Burada dikkat edilmesi gereken diğer bir nokta ise manayı iyi idare etmek. Aldatan Küre'yle minyonlar üzerinde Öz Hırsızı yükü doldurup dokuz olduğunda rakibe karşı büyü kullanırsanız manayı idare edebilirsiniz. Oyunun ortalarına doğru da mavi güçlendiriciyi alarak bu sorunu rahatça aşarsınız. Biraz da çalışmak, Ahri'nin yeteneklerine ve pasifine alışmak gerekiyor tabii. Yarı insan yarı tilkiyi kontrol etmek kolay değil!

PEKİ HASAR?

Ahri'nin temel yeteneği olan Aldatan Küre, rakibe hem büyü hasarı hem de gerçek hasar veriyor. Dönüş yolunda verdiği gerçek hasar sayesinde büyü direnci yüksek şampiyonlar üzerinde oldukça etkili. Ayrıca menzili uzun olduğu için rakibe fazla yaklaşmadan hasar verebilir, ilk vuruştan sonra yer değiştiren rakibinize göre hareket edip topun doğrultusunu değiştirebilir, böylece ona ikinci kez çarpmasını sağlayabilirsiniz. Bu özelliklerinden dolayı ilk geliştirilmesi gereken yetenek Aldatan Küre.

Ahri'nin hasar veren diğer bir yeteneği de Tilki Ateşi. Fırlattığı üç Tilki Ateşi -önceliği rakip şampiyonlar olmak üzere- yakındaki hedeflere kilitlenip saldırıyor. Önce Tilki Ateşi'ni açıp sonra da Aldatan Küre'yle rakibi hedef seçerek ona yüksek miktarda hasar verebilir, koridorda soğuk terler döktürebilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken şey şu: Üç ateşin de merkezi farklı olduğu için hepsinin aynı şampiyona çarpmasını istiyorsanız belirlenen menzilin daha yakınından saldırmalısınız. Uzun menzilli şampiyonlara karşı oynarken Tilki Ateşi'ni ikinci olarak geliştirmeniz daha uygun olacaktır.

ASLA GÜZEL BİR KADINA GÜVENME, ÖZELLİKLE DE SENİNLE İLGİLENENLERE!

Magneto, X-Men 2'deki efsane hapis sahnesinde bu bilge sözleri Ahri için sarf etmiş sanki. İnsan olmasına rağmen hâlâ bir tilki kurnazlığına sahip bu şampiyon sizi çok şaşırtabilir. Düşük canla yakaladığınız rakip Ahri'yi kesmeye çalışırken, birden kendinizi Ayartan Öpücük'e tav olmuş bir şekilde ona doğru uslu uslu giderken bulabilirsiniz. Ayartan Öpücük rakibi susturup zararsız bir halde Ahri'ye doğru gelmesini sağlar. Bu yetenek hem kaçarken hem de kovalarken kullanılabilir. Rakibin size öldürücü darbeyi vurmasına engel olmak için susturma özelliğini kul-

ARTILAR

- ✓ Pasif yeteneği sayesinde can emebiliyor.
- ✓ Bekleme süreleri kısa.
- ✓ Ulti'si ile hem üç kez sıçrıyor, hem hasar veriyor.

EKSİLER

- ✗ Oldukça dayanıksız.
- ✗ Oyun başlarında hızla mana tüketiyor.
- ✗ Ulti'si beklemedeyken kaçış şansı yok.

YETENEKLER

Öz Hırsızı: Bir büyü rakibe her isabet ettiğinde bir Öz Hırsızı yükü verir (büyü başına azami 3 yük). 9 yüke ulaştığında, bir sonraki büyü %35 Can Emme özelliği kazanır.

Aldatan Küre: Ahri, küresini ileri fırlatıp geri çeker; küre giderken büyü hasarı, dönerken de Gerçek hasar verir.

Tilki Ateşi: Ahri'nin fırlattığı üç tilki ateşi, kısa bir süre sonra yakındaki hedeflere kilitlenip saldırır.

Ayartan Öpücük: Ahri'nin gönderdiği öpücük, isabet ettiği rakibe hasar verir ve onu ayartarak uslu uslu Ahri'ye doğru gelmesini sağlar.

Ruh Saldırısı: Ahri ileri atılarak, yakındaki 3 rakibe (şampiyonlara öncelik verir) hasar veren öz ışınları gönderir. Ruh Saldırısı, bekleme süresine girmeden önce üç defaya kadar kullanılabilir.

lanarak kaçmak Ahri için en temel stratejilerden biri.

Takım savaşlarında en çok hasarı veren şampiyonlar tabii ki saldırı gücü taşıyıcıları. Savaş sırasında taşıyıcıları ne kadar hızlı öldürürseniz o kadar çabuk kazanırsınız. Bunun için de önce o şampiyonu yakalamak, bir şekilde diğerlerinden ayırıp etkisiz hale getirmek gerekiyor. Ahri'nin Ayartan Öpücük'ü tam da burada işimize yarayacak. Taşıyıcının en savunmasız olduğu anı kollayıp Ayartan Öpücük'le kendinize doğru çekerseniz saniyeler içinde rakibi indirip savaşı kazanabilirsiniz. Takım savaşlarının korkulu rüyası olan, alana hasar veren ulti'lerin bir kısmını da Ayartan Öpücük ile bölebilirsiniz. Mesela Nunu ve Katarina savaşlarda takımınıza büyük zarar verebilecekken, Ahri'yle bunu kolayca engelleyebilirsiniz.

Koridordayken hepimizin temel sorunlarından biri olan baskınlara gelelim. Koridoru ittirip rakip kulesine yakın bir yerde baskın yediğinizde, Ayartan Öpücük ile karşı takımın ormancısını etkisiz hale getirip Sıçra'yla kaçmak yapılacak en akıllıca hareket olacaktır. Baskından sonra kaçış tamam, peki ya öncesi? Çalılar her orta oyuncusunun kâbusu. Minyon mu ittirsem, rakip ormancı nerede acaba diye düşünürken minyonlar kendi başına ölüp gidiyor. Çalıları kontrol etmek için en uygun yöntem yine Ayartan Öpücük kullanmak. Rakip ormancı ortalarda yokken onu bu şekilde yakalayabilir, Aldatan Küre ve Tilki Ateşi kombosuyla rahatlıkla bedavadan bir puan alabilirsiniz.

ALTIN VURUŞ!

Düşük canla kaçıp rakibe puan vermemek ve tam tersi, düşük candaki bir rakibi kovalayıp öldürerek puan almak bu oyunun temel stratejilerinden biri. Bunun için gereken hareket kabiliyeti Ahri'de fazlasıyla mevcut. Ruh Saldırısı ile üç kez sıçrayıp yakındaki şampiyonlara hasar verebilirsiniz. Önce Tilki Ateşi'ni etkinleştirip sonra rakibe ulti'yle zıplamak karşıya büyük miktarda büyü hasarı vermek demek, bundan sonrasında da rakibin kaçması pek mümkün değil. Hele bir de Sıçra'nız varsa toplamda dört kez zıplayıp rakibi rahatlıkla kesebilirsiniz.

Ormanın içinde tek başınıza canavar öldürürken karşı takıma mı yakalandınız? Eğer Ruh Saldırısı hazırsa hiç korkmayın. Sıçra'da olduğu gibi Ruh Saldırısı'nı kullanarak da kısa duvarların üstünden atlayabilir, hatta peşinizden sıçrayan rakibi şaşırtıp tekrar eski yerinize dönebilirsiniz.

-Ceren Karaköse

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Mana Yenilenmesinde Artış Mührü x9
+0,41 mana yenilenmesi / 5 sn.

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- 325 Sürat Çizmesi
- 35 Can iksiri x4

ASIL EŞYALAR
- 1200 Hextech Altıpatlar
- 3300 Rabadon'un Şapkası
- 1100 Sihirbaz Pabuçları

OYUN ORTASI
- 2000 Ataların Buyruğu
- 2900 Rylai'nin Kristal Asası

OYUN SONU
- 3260 Zhonya'nın Kumsaati
- 3100 Ölümateşi Pençesi

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	E	W	Q	Q	R	Q	W	Q
W	R	W	W	E	E	R	E	E



ALISTAR MINATOR

O bir inek! O bir boğa! Hatta iyice kuvvetlenip geçilmez bir tank olduğunda, “Öküz!” bile diyebilirsiniz. Hem alt koridorda destek oyuncusu olarak, hem de ormanda her daim tehlikeli bir karakter Alistar.

“HİÇBİR ŞEY BENİ DURDURAMAZ!”
Boşuna böyle söylemiyor Alistar. Özellikle destek sınıfı oynarken hem dayanıklı hem de gerçekten çok faydalı bir şampiyon haline geliyor, ama biraz sinsi oynanması gerekiyor.

Alistar bulunduğu koridorda minyonları ve takım arkadaşını iyileştirerek koridorun itilmesine yardımcı olur. Bu yüzden Alistar destek oynarken mutlaka etrafa totem koyarak ormancının gelip gelmediğini kontrol etmek gerekir. Ayrıca Alistar çalının içinde bekleyerek yaptığı ani çıkışlarla rakibe hiç beklenmedik saldırılar yapabilir. Düşmanı çok uzun süre kilitleyebildiği için yanınızdaki taşıyıcının tek yapması gereken, talihsiz rakibe saldırı üstüne saldırı yapmaktır.

Unufak Et ile Alistar yere yumrukları ile kuvvetle vurur, rakiplerine hasar vererek onları havaya zıplatır. Bir nevi Malphite’ın ulti’si gibi düşünün, tek fark bunu yapabilmeniz için rakibe yanaşmanız gerekiyor. Ama bunun da bir kısa yolu var. Uzmanlaşması zor bir hareket ama becerebilirseniz Alistar’ı her maçta konuşturacağınız korkulacak bir şampiyon haline getirirsiniz.

Ondan önce hemen Tos yeteneğine bakalım. Bu yetenekle öküzümüz düşmana koşup boynuzlarıyla toslar, onları geriye doğru fırlatarak sersemletir. Eğer düşman sizi kulenizin altına kadar iterse önce Sıçra ile düşmanın arkasına geçebilir ve ardından hemen Tos’u kullanarak rakibi kendi kulenizin altına fırlatabilirsiniz. Sonra yer misin yemez misin faslı... Aynı şekilde arkadaşlarınızın başına musallat olmuş düşmanı da bu şekilde uzaklaştırabilirsiniz. Ama yukarıda değinmek istediğim en önemli komboyu yaparsanız rakibi 2,5 saniyeden fazla iptal edebilirsiniz. Önce Tos çekip ardından Unufak’ı kullanarak hedefe çarptığınız anda geri itmek yerine havaya fırlatabilirsiniz. Bu, Malphite’ın ulti’sinin daha kısa mesafelisidir ve üst üste tekrarlayabilirsiniz. Fakat zamanlamayı ayarlamak çok zordur, dolayısıyla uzun süre bunun üzerinde çalışmanız gerekebilir. Bence bot’lara karşı oynayarak denemeniz en iyisi olacaktır. Çünkü bu komboyu yapmaya çalışırken rakibi kendinizden uzaklaştırmak çoğu zaman dezavantajınıza dönecek olaylara meydan verebilir.

Alistar’ın ulti’si olan Kırılmaz İrade size atılan bütün kalabalık kontrolü içeren büyüleri siler. Dolayısıyla taşıyıcınıza saldıran rakipleri durdurmak için kimse sizi engelleyemez. Bu yetenek açıldığında öküzümüzün fazladan can kazandığını da unutmamak gerek. Sizi durdurmak için size de odaklanmak zorunda kalacaklardır o durumda Alistar’ın ulti’si cebinde saklayacağı joker olarak beklese çok iyi olur.

Eskisi kadar popüler olmasa da Alistar’ın ormancı olarak da kullanılabileceğini unutmamak gerekli. Onu ormanda şu

ARTILAR

- ✓ W+Q kombosu rakibi uzun süre devre dışı bırakıyor.
- ✓ Çevresindeki (minyonlar dâhil) herkesi iyileştirebiliyor.
- ✓ Dayanıklı ve yanındaki taşıyıcıyı korumakta başarılı.

EKSİLER

- ✗ Kombosunu öğrenmek ve uygulamak zor.
- ✗ Mana sıkıntısı yaşıyor.
- ✗ Ulti’si sadece kendine yararlı olduğu için oyun sonunda etkisi azalıyor.

YETENEKLER


Ezgeç: Alistar her büyü yaptığında, yakınındaki birimleri birkaç saniye boyunca ezerek, onlara hasar verir.


Unufak Et: Alistar yere şiddetli bir darbe indirerek yakınındaki bütün rakiplere hasar verir ve onları havaya savurur. Rakipler, yere indiğinde sersemler.


Tos: Alistar koşup hedefine tos atar ve hasar vererek onu geri savurur.


Zafer Narası: Alistar baskın bir savaş narasıyla kendi canını yenilerken, takım arkadaşlarını da bu miktarın yarısı kadar iyileştirir. Bu büyü, yakında ölen rakipler varsa, daha sık gerçekleştirilebilir.


Kırılmaz irade: Alistar vahşi bir kükremeyle ek hasar kazanır, üstündeki tüm zayıflatıcı etkilerden kurtulur. Ayrıca kükremenin etki süresi boyunca daha az fiziksel hasar ve büyü hasarı alır.

rota ile yönlendirirseniz iyi verim alırsınız: İlk olarak takım arkadaşlarınızın yardımıyla golemi indirerek mavi güçlendirmeyi alın. Sonra hemen kurtları veya hortlakları öldürmeye gidin, oradan da kertenkeleye geçip kırmızı güçlendirmeyi alın. Ardından hangi koridorda kimin yardıma ihtiyacı varsa, baskına uygun olup olmadıklarına da bakıp oraya gidin.

Alistar'ın kombosu eğer başarıyla uygulanabilirse her saldırı gücü taşıyıcısıyla uyum içinde çalışır. Takım savaşlarında takımınızın, zıplatıp devre dışı bıraktığınız hedeflere odaklanması çok önemlidir. Gerekirse takımınızı bu konuda uyarmaktan çekinmeyin.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Alistar'ın karşısına bazı destek sınıfı şampiyonları geldiğinde zorlanması muhtemel oluyor, özellikle de saldırgan olanlara karşı. Genelde destek şampiyonları, taşıyıcılarına yardım edebilmek için agresif oynar ve bazen karşı karşıya gelen iki destek şampiyonu düello eder gibi birbirini yer. Alistar söz konusu olduğunda zorlanacağı şampiyonlar şunlar olacaktır:

Sona: Ağır hasar kapasitesi dolayısıyla Sona hem destek hem de taşıyıcı için sorun olabilir. Ama unutulmaması gereken bir şey var ki Sona'nın zırhı ve sağlığı çok azdır, dolayısıyla takım arkadaşınız ile aynı anda yapılacak bir saldırı Sona'yı oyundan düşürüp geri çekilmeye zorlar.

Leona: Leona'nın ilk hedefi hep taşıyıcıdır. Alistar oynuyorsanız zaten kolay kolay kimse sizi ilk hedef olarak seçmez. Leona çalıları kullanmayı sever, çalıların içinden Ufuk Kılıcı ile taşıyıcıyı yakalamaya çalışır. Çalıya atılacak bir totem ile hareketlerini önceden kestirebilirsiniz. Kaza bela Leona taşıyıcınıza saldırırsa Tos yeteneğiniz ile onu hemen geri uzaklaştırmalısınız. İyileştirme yeteneğiniz de Leona'ya karşı bir avantajdır.

Taric: Taric çok rahatsız edici bir destek şampiyonudur. Aynı Leona gibi çalı hâkimiyetini ona vermemelisiniz. Sersemletmesine yakalanmamak için taşıyıcınızın uyanık olması lazım, sizin bu konuda yapabileceğiniz bir şey bulunmamakta. Muhtemelen taşıyıcı yakalanıp hasar alacağı için iyileştirme yeteneğinizi erkenden doldurmanızda fayda var. Taric'in sersemletmesi ya da iyileştirme büyüsü geri sayımdayken ona saldırmanız en akıllıca hareket olacaktır. -***Nurettin Tan***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Altın Cevheri x3
+1 Altın / 10sn.

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 Zırh

Gelişmiş Zırh Damgası x9
+0,91 Zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 Büyü Direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç

- 35 Can iksiri
- 75 Görünmez Totem
- 365 Eski Para

Asıl Eşyalar

- 850 Göçebe Madalyonu
- 950 Keşiftaşı
- 325 Sürat Çizmesi

Oyun Ortası

- 1950 Ordu Kalkanı
- 1000 Gezgin Çizmesi
- 1550 Yakut Keşiftaşı

Oyun Sonu

- 2000 Uluların Tılsımı
- 2550 Demir Solari'nin Broşu

YETENEK YÜKSELTMELERİ

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Q	E	W	E	E	R	E	Q	E
Q	R	Q	W	Q	W	R	W	W



ANNIE ŞEYTAN ÇEKİCİ

"Aman çocuğum, sakın yabancılardan şeker alma e mi!" tembihi konu Annie'ye gelince tersine dönebiliyor. Görünüş itibarıyla sevimli bir çocuk iken içinde adeta bir şeytan yatan bu ufaklık hem oyundaki en hızlı can yok edicilerden, hem de durdurulamazsa neredeyse tüm bir takımı yok edebilecek güçteki tehlikeli şampiyonlardan biri. Taşıdığı potansiyeli en iyi orta koridorda oynadığında değerlendirebilen, ancak son zamanlarda destek rolünü de üstlendiği görülen Annie, bir yetenek gücü şampiyonu.

Annie'yi diğer şampiyonlardan ayıran önemli bir özelliği var: Diğer şampiyonlar pasif yeteneklerini genelde tüm oyun deneyimine arka planda katkı sağlayan bir biçimde kullanırken, Annie'nin pasif yeteneği olan Kundakçı neredeyse diğer dört aktif büyüsü kadar etkili. Her dört yetenek kullanımında bir düşman şampiyonu 1,75 saniyeliğine sersemleten Kundakçı, oyunun başından sonuna kadar tüm baskın planlarının ve savaşların bel kemiği haline gelebiliyor.

Oyunun efsanesinde adı geçen Yüksek Konsey Üyesi Kiersta Mandrake'nin Annie hakkında tüyler ürperten bir sözü var: "Annie, Adalet Meydanlarında gelmiş geçmiş en güçlü şampiyonlardan biri olabilir. Büyüdüğünde, yeteneklerinin erişeceği kapasiteyi düşününce, ürperiyorum." İnsan, acaba Annie'nin yaşça büyümüş halini mi, yoksa 18. seviye bir Annie'yi mi kastediyor diye düşünmeden edemiyor tabii.

ATEŞ HATTI

Annie eğer doğru kullanılırsa orta koridoru daha oyunun en erken dakikalarında yarabilir. Bunun için oyunda eğer ormancı bir karakter varsa yaklaştığında Kundakçı pasif yeteneğinizi hazır bekletmelisiniz. Eğer siz ormancı olarak oynuyorsanız, Annie'nin pasif yeteneğinin hazır olup olmadığını etrafında beliren beyaz çemberden anlayabilirsiniz. Neredeyse iki saniye boyunca sersemletilen bir şampiyonun, yüksek değerli vuruşlar yapıldığında ölmemesi League of Legends dünyasında pek alışıldık bir durum değil. Üstelik bu yeteneğinizi aktif olarak kullanmak için dört yeteneği de düşman üzerinde saydırmanıza gerek yok. Annie'nin E yeteneği olan Alev Kalkanı ile hem düşman saldırılarından korunabilir, hem de pasif yeteneğinizi kimseye saldırmadan kendi kendinize doldurabilirsiniz. Devir mana tasarrufu devri!

Annie her ne kadar saldırı gücü taşıyıcıları kadar minyon öldürmeye dayalı bir gelişme yapısına sahip olmasa da, kimse çok minyona hayır demez! Fazla manamız olmadığı için Q yeteneğimiz olan Yok Et'in tam da bu noktada işe yarayan bir özelliği var. Bu yetenek ile son vuruşu yaparak öldürdüğünüz herhangi bir düşman birimi için, yeteneği kullanmakta harcadığınız mana size iade ediliyor. Eğer doğru otomatik vuruş ve Q sırasını tuttururs anız, mana harcamayacağınız için merkeze dönmenize gerek kalmadan uzun bir süre boyunca koridor minyonlarından beslenebilirsiniz. Ama kendinizi kaptırıp çok da plansız açılayım demeyin! Eğer pasif yeteneğiniz dolu değilse düşmanı sersemletemeyeceğiniz için olası bir baskından canlı çıkmanız çok zor. Aman dikkat.

Annie'nin 6. seviye yeteneği, can dostu, sevimli(!) ayıcığı Tibbers, düşmanlarınızın korkulu rüyası. Bir düşman grubunun üstünde kullandığınız takdirde karşı takımın sağlığını neredeyse yarıya indirebilir. Otomatik saldırısı yavaş olsa da güçlü; ayrıca Tibbers'ın üzerinde sanki bir Güneteşi Pelerini varmış

ARTILAR

- ✓ Oyun sonlarında karşılaşabileceğiniz en korkutucu karakterlerden biri.
- ✓ Kombosunu kullanmak gayet basit.

EKSİLER

- ✗ Tibbers'ı doğru zamanda kullanmazsanız pek işe yaramıyor.
- ✗ Pasif yeteneğinizin durumunu sürekli takip etmeniz gerekiyor.
- ✗ Canı az, çabucak ölüyor.

YETENEKLER

Kundakçı: 4 büyü yaptıktan sonra, Annie'nin bir sonraki saldırı büyüsü hedefi 1,75 saniyeliğine sersemletir.

Yok Et: Annie mana dolu bir ateş topu yollar; top hedefi yok ederse, mana bedelini geri kazanır.

Ateşle: Annie'nin püskürttüğü kavurucu ateş, koni şeklindeki bir alanda bulunan bütün hedeflere hasar verir.

Alev Kalkanı: Annie, aldığı hasarı azaltan ve normal saldırıların hasarını geri yansıtan bir kalkanla korunur.

Çağır (Tibbers): Annie ayısı Tibbers'a ete bürünmesini buyurur ve bölgedeki birimlere hasar verir. Tibbers yakınında duran birimlere saldırırken, onları yakabilir.

gibi etrafına sürekli hasar verdiğini de aklınızın bir köşesinde bulundurun. Klavyenizin Alt tuşuna basılı tutarak Annie yerine Tibbers'ı doğrudan kontrol edebilirsiniz. Böylelikle Annie'yi geride tutup Tibbers ile süresi dolana kadar oynayabilirsiniz. Annie'in oyuncak ayısıyla oynaması böyle oluyor işte, ne yaparsınız.

DÜŞMAN BAŞINA!

Gelelim Annie'nin baş düşmanlarına. Orta koridorda oynayan bir Annie, genel olarak menzili kendininkinden uzun şampiyonlara karşı zorlanır. Orianna'nın hem saldırı menzili daha uzundur hem de kendini koruyabilir mesela. Benzer şekilde Morgana'ya karşı büyü hasarını tamamen engelleyen Kara Kalkan yeteneği yüzünden üstünlük sağlamak zordur. Ayrıca susturma yeteneğine sahip olan LeBlanc ve Kassadin gibi şampiyonlar, diğer büyücüler gibi Annie'nin de canını sıkabilir.

Tüm bunlar karşısında yapabileceğiniz birkaç şey var. Öncelikle sersemletme yeteneğinizde ustalaşmanız gerekiyor. Annie'nin en büyük avantajı sersemlettiği bir şampiyona aniden çok yüksek hasar verebilmesi. Bu avantajı kullanmadığınız sürece karşınızda kim olursa olsun üstünlük sağlayamazsınız. Halihazırda Annie'ye karşı avantajlı durumdaki şampiyonlarsa, yapacağınız tek bir sersemletme hatasından faydalanıp sizi ezip geçecektir. İşin ucunda vezir olmak da var, rezil olmak da. Eğer olur da hiçbir çabanız fayda etmezse, son çare takımınızdaki ormancıdan yardım istemek. Sersemletme yeteneğinizi düzgün ayarlarsanız doğru zamanlamayla yapılan bir baskından galip çıkıp üstünlüğü ele geçirebilirsiniz.

Düşman ormancılara karşı her daim dikkatli olmalısınız. Unutmayın ki canınız az ve doğrudan kaçmaya yarayan bir yeteneğiniz yok. Gözünüzü oyundan, haritadan, nehir çıkışlarından ayırmayın. Gerekiyorsa totemlerinizi dikin, dikmediğiniz sürece fazla açılmayın. Düşman ormancıların sizin için sevimsiz bir diğer yanı da Çarp büyüsü. Tibbers da bir canavar olduğu için Çarp büyüsü üzerinde kullanılabiliyor ve dolayısıyla ormancılar tarafından kısa sürede öldürülebiliyor.

Baştan sona yetenek gücüne dayanan Annie için yapabileceğiniz en güzel tercih duruma göre savunma eşyası alıp, yetenek gücüne olabildiğince sarılmak olacaktır. İyi kasmış bir oyun sonu Annie'si, yeteneklerini art arda kullanarak birçok League of Legends karakterini hiçbir hasar almadan öldürebilecek kıvama gelir. Ateş sosuyla servise hazır hale getirebilirsiniz. Afiyet olsun! ***-Berkan Cesur***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Mana Yenilenmesi Mührü x9
+0,41 mana yenilenmesi /5 sn.

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- 325 Sürat Çizmesi
- 35 Can iksiri x4

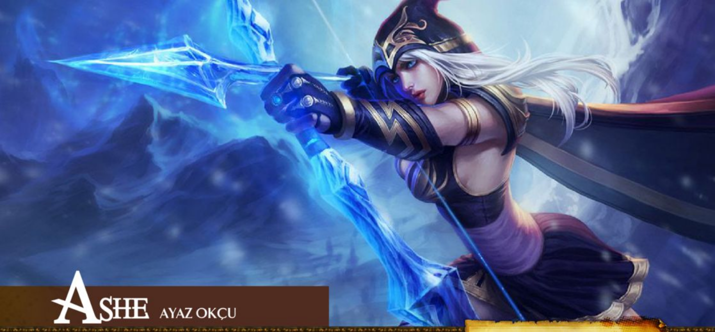
ASIL EŞYALAR
- 3100 Ölümateşi Pençesi
- 2295 Hiçlik Degnegi

OYUN ORTASI
- 1100 Sihirbaz Pabuçları
- 3260 Zhonya'nın Kumsaati

OYUN SONU
- 3300 Rabadon'un Şapkası
- 2900 Rylai'nin Kristal Asası

YETENEK YÜKSELTMELERİ

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Q	W	W	E	W	R	W	Q	W
Q	R	Q	Q	E	E	R	E	E



ASHE AYAZ OKÇU

Riot'un "Freljordlu dilber" diye tanımladığı Ashe, Kuzey Valoran'ın bağrından kopup gelmiş bir Buzlar Kraliçesi. Kendi halkı tarafından da çok sevilen bu şampiyon her ne kadar oynanması kolay diye hafife alınsa da üzerinde ustalaşmak sanıldığından daha zorlayıcı.

"Etrafa yayılmak iyi bir fikir. Ashe bir okla beş kuş vurabilir." -Tryndamere

GUILLAUME TELL'İN FRELJORDLU DİŞİSİ

Ashe'in, "Hayır, gerçekten. Bu elmayı başının üstüne koy!" diyerek bir selam çakması tabii ki de tesadüf değil. Tell'i efsane yapan özellikleri, yani okçuluğu ve odaklanması aynen Ashe'de de mevcut. Pasifi olan Odak'la kritik saldırı şansını artırması Ashe'e hem minyon öldürürken hem de rakibe hasar verirken üstünlük sağlıyor. Ashe'in en çok kullanacağınız yeteneğiyse Yaylım Atışı. Bununla Ashe, aynı anda yedi ok birden atarak adeta Legolas'ın karizmasını yerle bir ediyor. Yaylım Atışı oyunun başlarında çok verimli. Yüksek menzili ve hasarıyla hem çokça minyon kesebilir hem de rakibe hasar verebilirsiniz. Gelelim Ashe'i kovalamayı diğer şampiyonlar için bir işkenceye çeviren yeteneğine, yani Buz Atışı'na. Bu yetenekle normal saldırılarınızla ve Yaylım Atışı'yla rakibi yavaşlatırsınız. Saldırı başına mana tükettiği için bunun minyon keserken açık olmaması lazım. Ancak eğer kuleye saldırıyorsanız, mana harcanmaz. Bu yüzden minyon ittirip rakibin kulesine daldığınızda baskınlara hemen cevap verebilmek için Buz Atışı'nı açık bırakabilirsiniz, böylece açkapa derken zaman kaybetmezsiniz. Oyunun ortalarına doğru saldırı hızı geliştikçe Ashe, kovalanması ve ondan kaçması en zor şampiyonlardan biri haline geliyor.

Üçüncü yeteneği Şahin Atışı, pasif olarak Ashe'e öldürdüğü her birim için ek altın kazandırıyor. Altın deyince hepimizin gözü parlıyor tabii, bu yüzden en sık yapılan hata da ilk olarak Şahin Atışı'nı geliştirmek. 20-25 dakikada 60 minyon kesseniz, minyon başına da en iyi ihtimalle +5 altın alsanız, ekstradan 300 altınınız olur. Ancak bunu geliştirmek yerine Yaylım Atışı'na öncelik verirseniz minyon keserken daha rahat edersiniz. Üstelik verdiğiniz hasar da artacağı için koridorda rakibin üstünlük kurmasını önler, hatta onun rahatça minyon öldürmesini engelleyebilirsiniz. Eh, bir de bunun savaşı var. Yaylım Atışı'nın bekleme süresi seviye aldıkça inanılmaz derecede düşüyor. Yani savaşlarda Yaylım Atışı'nı neredeyse art arda kullanabilir, rakibe büyük miktarda hasar verebilirsiniz. Kısacası fazladan üç beş kuruş için tüm oyunu riske atmaya değmez.

Şahin Atışı'nın en güzel özelliği etkinleştirildiğinde bir alanda beş saniye boyunca görüş sağlaması. Yani, Görüş Totemi olmayan çalıları bu şekilde kontrol edebilirsiniz. Karşı takıma baskın yapmak istediğinizde rakip ormancının o civarda olup olmadığına bakabilirsiniz. Şahin Atışı'nın en kritik kullanım yeri ise takım savaşları. Siz kendi ormanınızda dolanırken rakip pusu kuruyor olabilir, bunu ortaya çıkarıp gruptan ayrı duran bir rakibi indirebilirsiniz. Böylece dörde beş bir savaş başlatmış olursunuz. Ayrıca Baron'u ve Ejder'i de bu şekilde kontrol edebilirsiniz.

Ashe'in parladığı seviyeye yani 6'ya gelelim. Ulti'si Büyülü Kristal Ok ile Ashe'in

ARTILAR

- ✓ Minyon öldürmek kolay.
- ✓ Tüm saldırılarının yavaşlatma etkisi var.
- ✓ Ulti'si haritayı boydan boya kat edebiliyor.

EKSİLER

- ✗ Oldukça kırılgan.
- ✗ Kaçış üzerine kurulu yeteneği yok.

YETENEKLER

Odak: Savaş dışındayken Ashe'in bir sonraki saldırısı için Kritik Saldırı şansı her 3 saniyede bir artar.

Buz Atışı: Aktifken Ashe'in bütün normal saldırıları hedefini yavaşlatır. Bu sırada her saldırı Mana tüketir.

Yaylım Atışı: Ashe, ilerledikçe yayılan ve fazladan hasar veren 7 ok fırlatır. Yaylım Atışı aynı zamanda Ashe'in o anki Buz Atışı seviyesi için de geçerlidir.

Şahin Atışı: Ashe, öldürdüğü her birim için fazladan altın kazanır. Ashe bu yeteneği etkinleştirerek, Şahin Ruhu'nu keşif görevine de gönderebilir.

Büyülü Kristal Ok: Ashe düz bir hatta buzdan bir ok atar. Ok rakip bir şampiyona çarparsa, hasar verir ve şampiyonun en fazla 3,5 saniye sersemlemesine neden olur. Bu arada çevredeki birimler de hasar alarak yavaşlar.

sanatı şimdi başlıyor. 20.000'lik menzille attığı bu ok, ona ilk çarpan rakibi sersemletir, çevresindekileri de yavaşlatır ve hepsine hasar verir. League of Legends maçlarını izleyip gaza gelen yüzlerce LoL oyuncusu dereceli maçlarda etrafta oklar uçuruyor. Kimseye denk getiremedikleri gibi ulti'leri hazır olmadığı için takım savaşlarının sonucunu kötü etkiliyorlar. Böyle yapmayınız. 20.000'lik menzilin hepsini kullanmak, haritanın ta bir diğer ucundaki düşmanı vurmak zorunda değiliz. Hele yeni başlayan oyuncular için bu oku yakın menzilden atmak ve savaş başlatmak en iyisi. Kalabalığa doğru atarsanız hepsine de hasar verebilir, böylece savaşı kazanabilirsiniz.
Takım savaşlarında önemli bir nokta da alana hasar veren ulti'leri durdurmak. Büyülü Kristal Ok ile Katarina, Miss Fortune, Nunu gibi şampiyonların ulti'sini kesebilirsiniz. Rakipte böyle şampiyonlardan varsa Büyülü Kristal Ok'u saklayıp ulti'lerini attıklarında hemen durdurmanız savaşın seyrini lehinizde değiştirecektir.
Rakiplerden biri kulenize saldırmaya başlamışsa, burada uygulayabileceğiniz taktik Büyülü Kristal Ok'u atmak, sonra oraya Işınlan ile gitmek olacaktır. Uzakta olsanız da burada Ok'u tutturmak daha kolay çünkü oyuncular kuleye saldırırken pek hareket etmez.

BASKIN HEP BASANIN DEĞİL
Koridoru ittirmişseniz ve rakibin ormancısı ortalarda yoksa muhtemelen size dalmak için fırsat kolluyordur. Şahin Atışı'yla çalıları kontrol edip yakaladığınız ormancıyı Büyülü Kristal Ok ile sersemletebilirsiniz.

Ashe, 6. seviye olana kadar diğer saldırı gücü taşıyıcılarına göre daha güçsüz. Bu yüzden 6 olana kadar minyon kesmeye öncelik vermek daha iyi. Zaten Yaylım Atışı'yla bunu rahatlıkla yapabilirsiniz. Ancak burada koridoru ittirmemeye dikkat etmelisiniz, çünkü Ashe'in diğer taşıyıcılarda olduğu gibi (Ezreal'ın Sihir Geçişi, Caitlyn'in 90 Kalibrelik Ağ'ı, Graves'in Hızlı Tetik'i) bir kaçış yeteneği yok. Yavaşlatmanız işe yarayabilir ancak Blitzcrank gibi bir şampiyon tarafından yakalanmışsanız yapabileceğiniz pek bir şey yok. Bu yüzden 6. seviyeye gelene kadar taşıyıcıyı olduğu kadar desteği de, özellikle de Blitzcrank, Leona, Taric gibi elinden kolayca kaçamayacağınız şampiyonları izlemeniz ve savunmada kalmanız gerekiyor. Ayrıca bir gözünüzü de çalılarda tutmalı, rakiplerden biri ortalarda gözükmediğinde Şahin Atışı'yla etrafınızı kontrol etmelisiniz.
-Ceren Karaköse

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Can Çalma Cevheri x3
+%2 Can çalma

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- 400 Uzun Kılıç
- 35 Can iksiri x2

Asıl Eşyalar
- 800 Vampirî Asa
- 900 Savaş Çizmesi
- 1550 A.M.K. Kılıcı

Oyun Ortası
- 3800 Ebedi Kılıç
- 2800 Hayalet Dansçı

Oyun Sonu
- 2300 Son Fısıltı
- 3200 Kanasusamış
- 2750 Koruyucu Melek



YETENEK YÜKSELTMELERİ





CAITLYN PILTOVER ŞERİFİ

Fiziğine baktığınızda her ne kadar çıtkırıldım bir hanım gibi görünse de, elindeki keskin nişancı tüfeğiyle Caitlyn hiç de kolay lokma olmadığını oyunun ilk dakikasından itibaren size kanıtlayacak bir saldırı gücü taşıyıcısı.

BUM! TAM KAFADAN!

Caitlyn için oyundaki en tehlikeli SG taşıyıcılardan biri diyebilirim. Bunun en önemli sebebiyse normal saldırı menzilinin çok uzun olması (Tristana'nın pasif yeteneğini saymazsak, oyundaki en uzun menzile sahip şampiyon Caitlyn). Dolayısıyla bir yandan minyonlara son vuruş yaparken öbür yandan rahatlıkla düşman şampiyona saldırarak rahatsız edebilir ve karşı takımın gücünü düşürebilirsiniz. Caitlyn'in zayıf noktası diyebileceğimiz bir yanıysa yeteneklerinin hasar üzerine odaklı olmaması; bu da Caitlyn'i otomatik saldırıya bağımlı yapıyor. Ne demek istediğimi az sonra daha iyi anlayacaksınız.

Caitlyn uzun menzili ve yetenekleri sayesinde alt koridoru rahatlıkla kontrolü altında tutabilir. Şampiyonun üç tane Yordle Kapanı koyma hakkı vardır, bunu koridorun baskına açık bölgelerine döşediğiniz zaman düşman ormancıdan gelecek sürpriz saldırılardan kısmen korunmuş olursunuz. Rakibi kulenin dibine kadar itmişseniz kule dibine tuzak bırakarak rakibin hareketini iyice kısıtlayabilirsiniz. Son olarak tuzağı bir bölgeye yerleştirdiğinizde o bölgenin görünümünü kısa süreliğine açarsınız, özellikle çalıları kontrol etmek için faydalıdır.

Piltover Silahı yeteneği 1 saniyelik hazırlık süresi gerektirdiği için dikkatli oynayan bir rakibiniz bundan kaçabilir. Bu özelliği Yordle Kapanı ile birini yakaladığınızda rahatlıkla kullanabilirsiniz ya da, yanınızda Taric gibi bir destek şampiyonu varsa, takım oyunu yaparak Taric'in sersemletme yeteneğinin hemen ardından deneyebilirsiniz. Özelliğin bir de dezavantajı olduğunu unutmayın; çarptığı her bir sonraki hedefe daha az hasar verdiği için minyonları vurmadan doğrudan rakibe oturtabilirseniz en iyi verimi alırsınız. Aksi takdirde minyonları da yaralayacağınız için koridorunuzu boş yere itmiş olur, ormancı saldırısına açık hale gelirsiniz.

Bir SG taşıyıcı için en önemli yeteneklerden birisi olan kaçış mekaniği Caitlyn'de de bulunuyor. Kaçış mekaniği demek şampiyonun tehlikeli bir durumdan sıyrılması için ona hızlı hareket imkânı veren herhangi bir yetenektir. Caitlyn'de bu 90 Kalibrelik Ağ ile karşımıza çıkıyor. Bu yetenek kullanıldığı zaman rakibe fırlatılan ağ düşmanı yavaşlatıyor, aynı zamanda silahın tepmesi ile Caitlyn bir miktar geriye sıçrıyor ve üzerine gelen tehditten uzaklaşıyor. Ama bu özelliği sadece kaçmak için diye düşünmeyin; rakibinizin sizden kaçtığı bir durumda 90 Kalibre ile aradaki mesafe farkını kapatabilirsiniz. Hatta, çok kalın olmamak suretiyle, haritadaki bazı duvar ya da tepelerin ardına da bu yetenekle geçebilirsiniz.

Caitlyn'in ulti'si Son Koz çok uzak mesafeden rakipleri avlamak için kullanılabilir. Belirli bir bekleme süresinden sonra Caitlyn rakibe bir mermi gönderir ve isabet etmesi halinde hasar verir. Oyunun başlarında bu hasar düşüktür, dolayısıyla ancak canı çok azalmış hedefleri indirebilirsiniz. Bunun üzerine odaklanmamın sebebi Caitlyn'in Piltover Silahı dışındaki yeteneklerinin rakibe hasar vermeye odaklı olmadığı, tam anlamı ile otomatik

ARTILAR

- ✓ Oyundaki en uzun otomatik saldırı menziline sahip.
- ✓ Koyduğu tuzaklar sayesinde haritayı kontrol edebiliyor.

EKSİLER

- ✗ Teke tek dövüşlerde çok başarılı değil.
- ✗ Son Koz'un önü hedef alınanın haricinde bir şampiyon tarafından kesilebiliyor.

YETENEKLER



Tam Kafadan: Her birkaç normal saldırıda bir Caitlyn, kafadan vurarak şampiyona %150 veya minyona %250 hasar verir.



Piltover Silahı: Caitlyn silahını 1 saniye kurarak, fiziksel hasar veren ve önündekileri delip geçen bir atış yapar (ilk hedeften sonraki hedeflere daha az hasar verir).



Yordle Kapanı: Caitlyn ele avuca sığmaz yordle'ları yakalamak için bir kapan kurar. Basıldığında, kapan şampiyonu hareketsiz bırakır, kısa süreliğine görünmesini sağlar ve 1,5 saniye boyunca büyü hasarı verir.



90 Kalibrelik Ağ: Caitlyn hedefini yavaşlatan ağır bir ağ fırlatır. Tüfeğinin tepmesiyle, Caitlyn geri savrulur.



Son Koz: Caitlyn sabırla mükemmel atış için nişan alır ve olağanüstü bir menzildeki bir tek hedefe muazzam hasar verir. Rakip şampiyonlar, takım arkadaşlarını korumak için kurşunun önüne atlayabilir.

saldırıya bağımlı olduğunu göstermekti. Son Koz mermisi hedefe doğru ilerlerken araya başka bir şampiyon girerse mermiyi engelleyebilir, bunu sakın unutmayın. Düşmanlarınız gerektiğinde takım arkadaşını korumak için Sıçra büyüsüyle önüne atlamayı bile göze alacaktır.

Yukarıda saydığım nedenlerden ötürü diğer SG taşıyıcılardan daha çok otomatik hasar üzerine kurulu bir karakter olduğundan, Caitlyn dikkatle oynanması ve olabildiğince koridorda kalarak dur durak bilmeden minyon öldürmesi gereken bir karakterdir. Gerekli eşya dizilimini kurduğunda inanın uzaktan saldırma özelliği takım savaşlarında çok işinize yarayacak, göreceksiniz.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Sivir: Sivir'e karşı Piltover Silahı kullanmamanızı şiddetle tavsiye ederim. Çünkü siz onu açarken o da Büyü Kalkanı'nı açıp vereceğiniz hasardan tamamen kurtulur, bir de üzerine Cailtyn bu yeteneği kullanırken hareketsiz kalacağı için Bıçaklı Bumerang'ı önlü arkalı yer. Sivir size karşı avantajlıdır, dolayısıyla sürekli hareket ederek sadece otomatik saldırı ile hasar vermeye çalışmak en güvenli yoldur.

Varus: Yavaşlatma yeteneği, uzaktan vurma yetenekleri ve 6. seviyeden sonra yerine mıhlayan ulti'si sayesinde çok can sıkıcı olabilir. Yere sürekli kapan bırakarak onu yakalamaya çalışın. Varus ile kapışırken destek şampiyonunuzun kim olduğu çok önemli, iletişim halinde olun. Normal saldırı ile vurmaya özen gösterin.

Kog'Maw: Kog'Maw geniş açılı yavaşlatması sayesinde 6 olana kadar rahatsızlık verir. 6 olduktan sonra ise ulti'si ile sürekli canınızı yakar. 90 Kalibrelik Ağ'ınızı sürekli hazır bulundurarak sizi yavaşlatmasından kaçabilirseniz bir şansınız olur.

Saydığım bu üç şampiyon sizin bir nevi "anti"leriniz, ne kadar iyi oynarsanız oynayın sizden bir kaç el üstün olan karakterler. Bu yazdıklarım yapabileceklerinizin en iyisi. Genel olarak, Caitlyn'in doğrudan otomatik saldırıya mahkûm bir karakter olduğunu, Piltover Silahı'nın ise kurma süresinden dolayı önceden fark edilebildiğini ve bu yüzden kaçılabilir olduğunu unutmayın. Tuzaklarınızı yerleştirmeyi de unutmayın (çoğu oyuncu unutur), hiç beklenmedik bir anda hayat kurtarabilir, hatta size fazladan bir skor bile kazandırabilir.

-Nurettin Tan

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 Saldırı Gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 Zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 Saldırı Gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR



YETENEK YÜKSELTMELERİ





DR. MUNDO ZAUN'UN DELİSİ

Hani siz çok küçüksünüzdür ve büyüklerinizle ne kadar güreşseniz de sürekli alt edilir, ama denemeye devam edersiniz ya... Hah, işte Dr. Mundo ile ne zaman karşılaşsam ben küçüklüğüme dönüyorum. Onu ne kadar yıkmaya çalışırsam çalışayım, koluna bacağına yapışan dört-beş çocuk misali saldırmadık mı yere yıkılmıyor. Daha önce Mundo'yla karşılaşmamış olanlar için onu en rahat böyle açıklarım sanırım.

MUNDO İSTEDİĞİ YERE GİDER!

Dr. Mundo üst koridorda ya da ormancı olarak oynatılır ve her iki bölgede de aynı derecede tehlikeli bir şampiyondur. Fakat bu aygır ile oynarken dikkat edilmesi gereken bir nokta var: Mundo ile çok kolay gaza gelip birden fazla Warmog alarak iyice dayanıklı hale gelebilirsiniz, ulti'nizi de açtınız mı kimse sizi kolay kolay yere yıkamaz. Fakat tamamen cana ya da tanklığa yönelik eşya dizilimleri Mundo'nun takım savaşlarında göz ardı edilmesine neden olur. Çünkü bu ekipman ile kaslı doktorumuzun rakip takıma tehdit oluşturabileceği bir hasar kapasitesi olmadığı için düşmanlar o ortalıkta yokmuş gibi dolanabilir. Mundo'nun yetenekleri saldırgandır; tanktan ziyade dövüşçü olmaya daha uygundur. Dolayısıyla takım savaşlarında onu yarı-tank oynatmak istiyorsanız hasar kapasitesini de artırmanız gerekir.

Mikroplu Satır, Mundo'nun en acımasız yeteneklerinden biri. Çok kısa bekleme süresi, yavaşlatma etkisi, hedefe çabuk varış, uzun mesafe, mana kullanmaması... En önemlisi yanıysa şu: Yetenek, karşıdaki hedefin canı oranında hasar verir ki bu ilk seviyede %15 demektir. Hasar hesaplaması bir nevi "gerçek hasar" gibidir (gerçek hasar, rakibin büyü direnci ve zırhı yok sayılarak vurulan hasardır), oyun başında bu yetenek ile daha fazla vurmak istiyorsanız Sihirbaz Pabuçları ile rakibin büyü direncini kırarak fazladan hasar verebilirsiniz. Bu yetenekle karşı takımın yarı-tanklarına ya da tanklarına rahatlıkla bela olabilirsiniz.

Dr. Mundo hem ulti'si hem de Alevli Istırap sayesinde kalabalık kontrollerinden rahatlıkla kaçabilen bir karakter. Alevli Istırap oyun başlarında pek kullanılmaması gereken bir yetenek çünkü etrafına hasar vermesine karşılık Mundo'ya da aynı şekilde zarar veriyor. Düzgün bir can yenileme değerine ulaşmadan önce dikkatli kullanılması gerekir. Oyun başında bunu ancak kaçmanız gerektiği durumlarda, kalabalık kontrolü bonusu için kullanın.

Sadizm adlı yeteneği kullanması çok kolaydır ve Mundo'yu muhteşem can yenilemesi sayesinde neredeyse ölümsüz yapar. Fakat erken oyunda, özellikle 6. seviyeye gelip herkesin ulti'si sayesinde cesaret kazandığı anlarda dikkatli kullanılması gerekir. Çünkü Mundo bu özelliği etkileştirebilmek için canının %20'sini feda eder. O yüzden canınızın çok az kaldığı durumlarda Sadizm'i kullanmak rakibe "gel beni öldür" demek gibidir. Özellikle düşmanınız cebinde Tutuştur saklıyorsa Mikroplu Satır ile gücünü iyice düşürmeden saldırmayı denemeyin bile.

Eğer hasar üzerine kurulu bir Mundo oynuyorsanız Tutuştur büyük bir baş belası olacağı için Civalı Kuşak üzerinizdeki si-

ARTILAR

- ✓ Mikroplu Satır ile yüksek hasar verip yavaşlatabiliyor.
- ✓ Sadizm ile canını yüksek tutma kabiliyeti var.
- ✓ Ormancı olarak oynarken ormanı hızla temizleyebiliyor.

EKSİLER

- ✗ Yetenekleri can götürdüğü için dikkatli kullanılmalı.
- ✗ Tutuştur yediği zaman rahatlıkla durdurulabiliyor.
- ✗ Mikroplu Satır'ı tutturmak için iyi nişan almak lazım. Ormancı oynarken ıskalanırsa baskın başarısız olur.

YETENEKLER



Adrenalin Akışı: Dr. Mundo her bir saniyede azami Can değerinin %0,3'ünü geri kazanır.



Mikroplu Satır: Dr. Mundo satırını savurur ve hedefinin mevcut Can değerinin belli bir oranına eşdeğer hasar vererek, onu yavaşlatır. Dr. Mundo başkalarının ıstırabından zevk aldığı için, satırıyla hedefi tutturduğunda can bedelinin yarısını geri kazanır.



Alevli Istırap: Dr. Mundo kendi canını sömürerek üzerindeki engelleme etkilerinin süresini kısaltır ve yakındaki rakiplere sürekli hasar verir.



Acısever: Acısever yeteneği Dr. Mundo'nun Saldırı Gücü değerini 5 saniyeliğine bir miktar arttırır. Dr. Mundo, ayrıca eksik olan her Can yüzdesi başına, fazladan Saldırı Gücü kazanır.



Sadizm: Dr. Mundo Canının bir miktarını feda ederek Hareket Hızı kazanır ve Can Yenilenmesini büyük oranda arttırır.

hirdar büyülerini kaldırmakta faydalı olacaktır. Alevli Istırap'ı açıp düşman takımın ortasına dalacağınızı düşünürseniz Cehennem Asası hem sizin hem de takımızın vereceği hasarı artıracaktır. Cehennem Asası ve Alevli Istırap iyi bir kombodur. Ben genellikle ilk olarak Warmog çıkarım. İkinci Warmog yerine ise Rylai'nin Kristal Asası'nı almayı tercih ederim. Bu asa da bana gerekli canı vermesinin yanı sıra yetenek gücümü artırır ve Alevli Istırap ile kombo oluşturarak yavaşlatma süremi artırır. Ruh Gömleği ise Sadizm ile birleştiğinden ve can yenileme hızınızı artırdığından kesinlikle almanız gereken eşyalar arasında. Unutmayın, Dr. Mundo'nun gerçekten tehlikeli olmasını istiyorsanız onu hasar verecek bir şekilde yoğurmalısınız.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Dr. Mundo, Mikroplu Satır'a bağımlı bir karakter. Karşısına onu uzaktan rahatsız edecek bir şampiyon geldiği zaman etkisi bir nebze azalır. Üstünlük kurmak için çok yakınına girmeniz gerekir ki bazı karakterler o durumda sorun yaratabilir.

Jayce: Jayce kimi huzursuz etmez ki? Her Jayce öncelikle birkaç isabetli Şok Patlaması ile rakibi yumuşatarak Gürleyen Darbe ile başlatacağı bitirici vuruşa hazırlanır. Sürekli hareket halinde olarak Jayce'in Şok Patlamalarından kaçıp manasını azaltmaya çalışabilirsiniz. Manası azaldıktan sonra yakın dövüş dâhil olmak üzere saldırıya geçebilirsiniz. İlk alacağınız eşyalar mutlaka zırh üzerine olmalı.

Garen: Karşınıza Garen geldiğinde yakın dövüşe girerek üstünlük kurmaya çalışmayın, her halükarda sizi alacaktır. 6. seviye olduktan sonra kendinize güvenerek saldırabilirsiniz ama Garen'in ulti'sinin ağır hasarını hesaba katarak ulti'nizi biraz erken açın. Ayrıca üzerinde Tutuştur var mı yok mu mutlaka bakın. Bana sorarsanız ona hiç sataşmadan tatlı tatlı minyon hasadınıza bakın derim. Ormancı gelirse ve şartlar uygun olursa, yardırabilirsiniz.

Yorick: Dr. Mundo aldıysanız belaların en büyüğü Yorick'tir. Zırh ile başlayıp ondan alacağınız kaçınılmaz hasarı minimuma indirmeye çalışın. Canınız azaldıkça can iksirlerini fondip yapın gitsin. Yorick'in yetenekleri çok mana yer, dolayısıyla zırhınız ve can iksirleriniz ile biraz dayanabilirseniz saldırıya geçebilirsiniz. Onun da sizin gibi çok dayanıklı bir karakter olduğunu unutmayın. ***-Nurettin Tan***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Hareket Hızı Cevheri x3
+1,5 Hareket Hızı

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 Zırh

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 Büyü Nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direncinde Artış Nişanı x9
Seviye başına +0,15 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- 440 — Doran'ın Kalkanı

ASIL EŞYALAR
- 850 — Alazcevher
- 1200 — Merkür'ün Adımları
- 1000 — Dev Kemeri

OYUN ORTASI
- 2750 — Ruh Gömlegi
- 2830 — Warmog'un Zırhı
- 2900 — Rylai'nin Kristal Asası

OYUN SONU
- 2650 — Güneteşi Pelerini
- 3000 — Randuin'in Alâmeti
- 2560 — Cehennem Asası

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q W E W Q R E W E
W R E W E Q R Q Q



EZREAL DAHİ KÂŞİF

Hareketli bir saldırı gücü taşıyıcısı olan maceraperest şampiyonumuz Ezreal şüphesiz ki League of Legends'ın en gözde üyelerinden. Özellikle Pulsefire temalı özel görüntüsü oyuna eklendikten sonra Ezreal içermeyen bir maç görmek neredeyse imkânsız oldu. Hal böyleyken bu şampiyonu oynamak içinizden gelmiyorsa bile en azından kendisine karşı savunma yapabilmek için taktiklerini bilmeniz şart.

MİNYONLARIN SEVGİLİSİ OLUN

Genelde alt koridorda yanında bir destek karakteri bulundurarak oynayan Ezreal, aynı zamanda yetenek gücünü de değerlendirebilen taktiksel bir şampiyon. Yanında Bitkinlik sihirdar büyüsü olan herhangi bir destek şampiyonuyla iyi geçinebilen Ezreal'ın öncelikli amacı bir an önce kendini geliştirmek. Tıpkı diğer saldırı gücü taşıyıcılarında olduğu gibi Ezreal'ın de hızlıca gelişmesi için olabildiğince minyon son vuruşuna sahip olması gerekiyor.

Bu evrede başınıza gelebilecek en kötü senaryo, karşı takımın ormancısı tarafından erkenden pusuya düşürülüp öldürülmeniz. Gelişimini düzgün tamamlayamamış bir Ezreal muhtemelen art arda öldürülecek ve kendi takımını taşıması gerekirken karşı takımı güçlendirecektir. Bunu engellemek için ya yanınızdaki destek karakteri ya da siz stratejik noktalara görüş totemi kondurmalısınız. Böylelikle gelen saldırıları önceden görüp geri çekilebilir ya da bu durumu kendi lehinize çevirerek orta koridor şampiyonunuzu veya ormancınızı saldırganın üzerine yönlendirip beklenmeyen bir şekilde savaştan galip çıkabilirsiniz.

NE, NEREDE, NE ZAMAN

Ezreal tüm büyüleri neredeyse birbirinden bağımsız bir karakter. Diğer şampiyonların kalıplaşmış komboları olmasına rağmen sizin her an kullanmanız gereken büyü farklılık gösterebilir. Gel gelelim Büyü Gücü Yükselişi adındaki pasif yeteneğiniz sayesinde hepsini gerekli/gereksiz kullandığınızda yanınıza kâr kalması mümkün. Bu pasif sayesinde düşmana isabet ettirdiğiniz tüm yetenekler saldırı hızınızı %10 artırıyor. En fazla beş defa üst üste binebilen bu pasif özellik sayesinde özellikle oyunun sonlarında basit saldırınızı kullanarak dahi birkaç saniyede koskocaman canları yerle bir etmeniz mümkün.

Ezreal'ın Q yeteneği olan Gizemli Atış'ın hem menzili yüksek, hem bekleme süresi düşük, hem de çeşitli eşyalardan kazandığınız yavaşlatma etkisini iletiyor. Oyundaki öncelikli yeteneğiniz bu dolayısıyla. Sık sık kullanmalı, en azından dörtte üçünü isabet ettirmelisiniz. Gerektiğinde çalıları kontrol etmek için de bu yeteneği kullanabilirsiniz.

Gizemli Atış önüne çıkan ilk şeye çarparken, E yeteneğiniz olan Özüt Akışı minyonların içinden geçip ardındaki düşmanlara hasar verebiliyor. Fakat bu yeteneğinizi daha çok kendi dostlarınız üzerinde kullanarak saldırı hızlarını artırmaya çalışacaksınız. Örneğin bir kuleyi indirmeye çalışırken gayet faydalı olacaktır.

Sihir Geçişi, düşmanla aranızdaki mesafeyi korumak adına çok önemli. Bu yeteneği kaçmakta olan bir düşmanı yakalamak için tercihen pek kullanmayın. Gerektiğinde onunla aynı Sıçra sihirdar büyüsünde olduğu gibi duvarların ötesine atlayabilir, daha da önemlisi, Blitzcrank'in Roket El'i gibi

ARTILAR

- ✓ Pasif yeteneği kendini, W yeteneği dostlarını güçlendiriyor.
- ✓ Baskınlardan kolayca kaçabiliyor.
- ✓ R yeteneğiyle savaşlara uzaktan bile dâhil olabiliyor.

EKSİLER

- ✗ Hızla mana tüketiyor.
- ✗ Yeteneklerini tutturması zor.
- ✗ Erken evrede iyi minyon kasamazsa oyundan düşüyor.

YETENEKLER



Büyü Gücü Yükselişi: Ezreal'ın yetenekleriyle bir hedefi vurması, Saldırı Hızının 5 saniyeliğine %10 artmasına neden olur (etki 5 defaya kadar birikebilir).



Gizemli Atış: Ezreal bir rakip birimi vurması halinde bütün bekleme sürelerini 1 saniye azaltan bir enerji oku atar.



Özüt Akışı: Ezreal, rakip şampiyonlara değişken bir enerji dalgası yollayarak sihir hasarı verir, takımındaki şampiyonların ise Saldırı Hızını artırır.



Sihir Geçişi: Ezreal yakın mesafeye ışınlanır ve ateşlediği güdümlü ışınla en yakındaki rakip birime saldırır.



İsabet Dalgası: Ezreal 1 saniye odaklandıktan sonra deştiği her birime hasar veren bir enerji dalgası gönderir.

yakalandınız mı işinizi bitirecek yeteneklerden kaçabilirsiniz.

Ateşlendiğinde belirlediğiniz yöne doğru tüm harita boyunca yol alan İsabet Dalgası, üzerinden geçtiği düşmanların canını fazlasıyla yakabiliyor. Bu da merkez üsse dönmeye çalışan canı az şampiyonları sizin için çantada keklik yaparak, hiç beklenmeyen bir anda takımınıza puan kazandırmanızı sağlıyor. Ama siz siz olun, İsabet Dalgası'nı az sağlıkla kaçan olursa diye saklamak yerine onunla mümkün olduğunca çok sayıda düşmana hasar vermeye bakın. Tek bir noktaya toplanmış ya da çizgi halinde dizilmiş düşmanlara topluca hasar verebilirsiniz. Ayrıca düşmandan golem, Ejderha ve Baron çalmak ya da haritanın bir diğer ucunda biriken minyon dalgasını temizlemek için de kullanabilirsiniz, aklınızda olsun.

TEMKİN, ÖNEMLİDİR

Bir saldırı gücü taşıyıcısı olarak yanınızdaki ve karşınızdaki destek şampiyonunun çok büyük önemi var. Ama eğer sadece rakip saldırı gücü taşıyıcılarıyla bir karşılaştırma yapacak olursak, dikkat etmeniz gereken en önemli iki özellik menzil ve hasar gücü.

Örneğin oyundaki en uzun menzile sahip şampiyon olan Caitlyn'e karşı sıkıntı yaşayabilirsiniz, çünkü sizin ona dokunamadığınız bir mesafeden o size saldırabilir. Ayrıca sizin Gizemli Atış'ınızın aksine onun Piltover Silahı minyonlara takılmaz, ardındakilere de hasar verir. Bu durumda yapmanız gereken şey açıkta gördüğünüz an Gizemli Atış'ı isabet ettirmek ve Piltover Silahı'nın bir saniyelik ön animasyonunu fark edince konumunuzu ona göre ayarlayıp hasar almamak.

Bazı şampiyonlar var ki eşit şartlarda düelloya girdiğinizde kazanmanız mümkün değil. Draven ve Miss Fortune bu şampiyonlardan ikisi. Özellikle Draven'ın oyunun başlarındaki hasar gücü çok yüksek; bir iki kez yakalandınız mı ölmeseniz bile sizi merkeze dönmeye zorlayacaktır. Sürekli uzaktan saldırmalı, üstünlük elde etmek için dönen baltalarının ineceği yöne doğru atışlar yapmalısınız. Miss Fortune da size sizin ona verdiğinizden daha çok hasar verebilir. Eğer destek şampiyonları bakımından da dezavantajlı durumdaysanız Miss Fortune'a hasar vermekle uğraşmayıp uzak mesafeden mümkün olduğunca çok minyon öldürmeye odaklanabilirsiniz. Unutmayın ki bir saldırı gücü taşıyıcısı olarak ne kadar çok minyon öldürürseniz o kadar hızlı gelişirsiniz ve karşınızda kim olursa olsun, diğer eşyalarınız eşitken örneğin sizin elinizde fazladan bir A.M.K. Kılıcı varsa farkını çok rahat hissedersiniz. Kolay gelsin! ***-Berkan Cesur***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Uzun Kılıç – 400
- Can iksiri x2 – 35

ASIL EŞYALAR
- Üçlü Kuvvet – 3703
- Savaş Çizmesi – 900

OYUN ORTASI
- Kanasusamış – 3200
- Son Fısıltı – 2300

OYUN SONU
- Ebedi Kılıç – 3800
- Koruyucu Melek – 2750

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	E	Q	W	Q	R	Q	E	Q
E	R	E	E	W	W	R	W	W



GRAVES KANUN KAÇAĞI

"Kodeste bir lafımız vardır. O kadar zamanla plandan başka ne yapacaksın?" -Graves

Efsaneler Ligi'nin en talihsiz şampiyonlarından biri olan Graves, bebekken Bilgewater'da terk edilmiş ve çocukluğunu varoşlarda geçirmiş. Yetişkinliğinde ise sahtekârlığı ve kurnazlığıyla tanınan şampiyonumuz bu sefer de kendine denk olarak gördüğü dostu Twisted Fate'ten kazık yemiş, yıllarca hapis altında yaşamış. Lig'e intikam ve Twisted Fate'i yenmek amacıyla katılan Graves, etkileyici silahı ve şaşırtıcı geçmişiyle Lig'in en karizmatik şampiyonlarından biri. Oyunculara ufak sürprizler yapmayı seven Riot bu hikâye için de boş durmamış tabii: Twisted Fate, Graves'i sarı kartıyla sersemlettiğinde onunla alay ediyor: "Kötü şans, Malcolm!"

Graves'in kişiliği gibi oynanış tarzı da çoğunlukla agresif. 1-6 seviyeleri arası çoğu saldırı gücü taşıyıcısını bastırabilecek yeteneklere sahip. Pasif yeteneği olan Gerçek Hırs'la savaş içindeyken (hasar alırken ya da verirken) zırh ve büyü direnci kazanıyor, böylece iki vuruşta indirilemeyen daha sağlam bir şampiyon haline geliyorsunuz. Kimse daha eşya kasmamışken böyle bir özellik Graves'i koridorda daha uzun süre tutuyor. Bu özelliğiyle en iyi uyuşan destek şampiyonu ise Taric. Taric'in taşlarının verdiği fazladan zırh sayesinde Graves, koridorda karşılık vermesi ve öldürmesi zor bir rakip haline geliyor. Savunması sağlam olduğu için koridoru kolaylıkla ittirebilirsiniz. En sık kullanacağımız yeteneği Dağınık Atış'la birden çok rakibe yüksek hasar verebilmek mümkün. Ne kadar çok mermiyi denk getirirseniz o kadar çok hasar veriyorsunuz. Uzun menzili sayesinde rakibe yaklaşmadan ona hasar verebilir ve rahatlıkla minyon kesebilirsiniz. Graves bu özellikleriyle minyon biçmeye çok müsait bir şampiyon. Zaten saldırı gücü taşıyıcıları için hep minyon, minyon, minyon diyoruz. Tabii burada kendiniz minyon biçtiğiniz kadar rakibe engel olmanız de önemli. Bunun için de Sis Perdesi'ni kullanacağız.

Sis Perdesi'yle rakibi yavaşlatıp, görüş mesafesini kısıtlarsınız. Örneğin rakip taşıyıcı tam son vuruşu yapacağı sırada üzerine Sis Perdesi atıp minyonları görmesini engelleyerek, onu altınlarından mahrum bırakabilirsiniz. Minyon biçme sayısında rakibine fark atmış bir saldırı gücü taşıyıcısı, savaşların ve doğal olarak oyunun seyrini değiştirebilir. Bu yüzden oyunu kazanmak için alt koridoru domine etmeniz ve rakibe eşya kasmak için fırsat vermemeniz çok önemli. Yalnız rakibi engelleyeceğim diye Sis Perdesi'ni sürekli kullanmamanız lazım. Fazla mana harcadığı için verimli kullanmalısınız. Ayrıca düşük hasarından dolayı ikinci olarak bunu geliştirmek gereksiz.

ARTILAR

- ✓ Kısa sürede çok yüksek hasar verebiliyor.
- ✓ Hem kaçmak hem de kovalamak için kullanabileceği yetenekleri var.
- ✓ Çoğu saldırı gücü taşıyıcısına göre daha dayanıklı.

EKSİLER

- ✗ Saldırı hızı ve menzili göreli olarak düşük.
- ✗ Mana kullanımı sıkıntılı.

Gelelim işler sarpa sardığında, rakipler tarafından sıkıştırıldığınızda yapabileceklerinize. Kaçış yeteneği olan Hızlı Tetik'le ileri doğru atılır ve saldırı hızı kazanırsınız. Baskın yediğinizde rakip ormancıya Sis Perdesi atıp onun menzilli saldırılarından korunmanız mümkün. Bir de Hızlı Tetik'le kısa duvarlardan geçebiliyorken yakalanmanız çok da kolay değil. Hızlı Tetik, saldırı hızı kazandırdığı için hemen saldırı hızı veren eşyaları çıkmanıza gerek yok. Oyunun başında ve

YETENEKLER

Gerçek Hırs: Graves'in zırhı ve büyü dayanıklılığı savaşta kaldığı sürece artar.

Dağınık Atış: Graves, koni şeklinde bir alana üç mermi ateşler; mermiler, yollarına çıkan bütün rakiplere hasar verir. Birden fazla mermiyle vurulan rakipler, fazladan her mermi için %35 hasar alır.

Sis Perdesi: Graves hedef alana bir sis bombası atarak, sis bulutu oluşturur. Sisin içinde kalan rakiplerin görüş mesafesi ve Hareket Hızı azalır.

Hızlı Tetik: Graves ileri fırlayarak birkaç saniyeliğine Saldırı Hızı artışı kazanır. Rakipleri normal saldırıyla vurmak, bu becerinin bekleme süresini azaltır.

Parça Tesiri: Graves, vurduğu ilk şampiyona ağır hasar veren, patlayıcı bir fişek ateşler. Fişek bir şampiyona çarptıktan ya da azami menziline ulaştıktan sonra patlayarak, koni şeklinde bir alana hasar verir.

ortasında hasara yönelik bir gelişim yapmanız yeterli.

Koridorda karşılaşabileceğiniz en zorlu destek şampiyonlarından Hızlı Tetik'le kaçabilirsiniz. Örneğin Blitzcrank'in Roket El'i ve Leona'nın Ufuk Kılıcı. Ayrıca Ashe, Varus gibi ulti'sini belirli bir doğrultuda atan şampiyonlardan hasar almadan kaçmanız da mümkün. Tabii burada aynı doğrultuda kaçmak yerine sağa sola gitmek gerekiyor.

EN İYİ SALDIRI, GÜÇLÜ SAVUNMA

Peki esas göreviniz, yani saldırı nasıl olacak? Bunun için kullanabileceğiniz etkili kombinasyonlar var. Örneğin kaçan rakibin üstüne Hızlı Tetik'le atlayabilir, Sis Perdesi'yle aynı zamanda yavaşlatıp üzerine Dağınık Ateş'i atarak ona maksimum hasarı verebilirsiniz. Ancak illa hasar vereceğim diye her şampiyonun dibine girmek olmaz. Yakın dövüşçü şampiyonlar sizi kolaylıkla indirebilir.

Gelelim Graves'in kilit yeteneği Parça Tesiri'ne. Hem alana etkili hem de çarptığı ilk şampiyona ağır hasar veren bu yetenekle takım savaşlarının sonucunu etkileyebilirsiniz. Savaşı, Parça Tesiri'yle başlatıp takımınıza can avantajı sağlar, üstüne bir de Sis Perdesi'yle rakibi neye uğradığına şaşırtırsınız.

Graves takım savaşları dışında bire bir düellolarda Gerçek Hırs'ı sayesinde çok güçlü. Bu yüzden rakibi tek başına yakalayıp savaşmaya zorlayabilir, yeteneklerinizi kullanarak bir puan alabilirsiniz. Bu saldırgan şampiyonu aldığınızda Baron'u ve Ejder'i almak için savaşın mutlaka. Graves'in savunma, saldırı yetenekleri ve yüksek hasarıyla rakip takıma zor anlar yaşatırsınız.

GÜÇLÜ RAKİPLERLE NASIL BAŞA ÇIKARIZ?

Yüksek hasarına rağmen saldırı menzili kısa olan Graves, Caitlyn karşısında biraz zorlanabilir. Graves'in minyon ittirmedeki hızı Caitlyn'de de olduğu için daha dikkatli oynamanız gerekecek. Burada ormancıya işiniz düşüyor. Birkaç baskınla Caitlyn'i koridorda bastırabilmeniz mümkün.

Varus da menzili uzun şampiyonlardan, bu yüzden koridorda Graves için sıkıntı olabilir. Menzilli atışlarından Hızlı Tetik'le kaçmaya çalışın. Yanınızda Taric, Leona gibi sersemletme özelliği olan desteklerden varsa yakalayıp Dağınık Ateş'le hasar vermeye çalışın. ***-Ceren Karaköse***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- Uzun Kılıç – 400
- Can iksiri x2 – 35

Asıl Eşyalar
- Doran'ın Kılıcı – 475
- Vampirî Asa – 800
- Savaş Çizmesi – 900

Oyun Ortası
- Statikk Hançer – 2500
- Kanasusamış – 3200
- Son Fısıltı – 2300

Oyun Sonu
- Ebedi Kılıç – 3800
- Koruyucu Melek – 2750

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q E Q W R Q E Q E

R E E W W R W W X



JAX SİLAH USTASI

Adalet Meydanları'nın gizemli ve ölümcül şampiyonu Jax'ın kimliği ve nereden geldiği hâlâ tam olarak bilinmese de, zaferleri ve başarıları dillerden düşmüyor. Jax'ın düşmanlarını öldürmek için kullandığı ölümcül silahı ise sadece pirinçten yapılmış bir sokak lambası. :)

Efsaneler Ligi'nde savaşan bütün şampiyonlar, doğru taktik ve takım uyumuyla tehlikeli olabilecek şampiyonlar. Sanıyorum buna kimsenin itirazı olmaz ama Jax'da başka türlü bir şey var. Eğer dereceli bir oyuna giriyorsanız, karşı takım, Jax'ı gördüğü anda önlemini alıyor ama normal oyuna girerken, takımlar genelde hazırlıksız yakalanıyor. Saldırı gücü ağırlıklı bir takım ile Jax'ın karşısına çıkarsanız işiniz gerçekten çok zor.

Yazıya girişimden de görebileceğiniz gibi tarafsız bir yazı yazmayı bu sefer başaramayacağım; çünkü Jax gibi bi şampiyonu sevmemeyi başarmak inanın çok zor. Eğer bu şampiyonla henüz tanışmadıysanız, siz de yazının sonlarına doğru içinizde bir kıpırtı hissedebilirsiniz.

LAMBADAKİ CİN

Jax ile ilgili yorumlara ya da videolara baktığınızda, çoğu zaman birbirleriyle eşleşmeyen hatta bazen birbirine tamamen zıt oynanış videoları görebilirsiniz. Hangisi doğru diye merak ediyorsanız, muhtemelen hepsi doğru. Jax gerçekten farklı oynanış imkanları sunan bir şampiyon ve burada farklı oynanıştan kastım, koridor değil. Jax'ın yetenekleri, hem saldırı gücünden hem de yetenek gücünden besleniyor. Bunun üzerine bir de kendini koruyabilme yetenekleri işin içine girince, pirinçten yapılmış lambamızdan Jax çıkıyor.

Jax'ın Karşı Saldırı yeteneği, iki saniyeye kadar gelen bütün fiziksel saldırıları engelleyebildiği için ben üst koridorda ya da ormanda oynamanızı tavsiye ederim.

Normal şartlarda üst koridorda karşınıza gelecek şampiyon, çok büyük ihtimalle bir saldırı gücü şampiyonu olacağı için, Jax karşısında yaşayacağı dezavantajı, lehinize kullanabilirsiniz. Özellikle oyunun başında karşınızdaki şampiyon üzerinde baskı kurup son vuruşları yapmasına engel olursanız, rakibinizin sonradan size karşı durumu toparlamasını iyice zorlaştırmış olursunuz. Bunu yaparken öncelikle Karşı Saldırı yeteneğini kullanır ve minyonların arasına girerseniz, hem size fiziksel saldırı yapan rakibinizden hasar almaz hem de gelen saldırıların bir kısmını etrafınızdaki minyonlara ve şampiyonlara geri püskürterek, hasar almalarına ve sersemlemelerine neden olursunuz. Bu saldırılarınızı Güçlendir ile desteklemek isterseniz, normal saldırıyla rakibe hasar verir vermez hızlıca Güçlendir'i kullanın. Eğer karşınızda bir yetenek gücü şampiyonu yoksa, bu tacizlerden bayağı canı yanacak ve size de pek fazla hasar veremeyecektir. 3. seviyeye ulaşmanız ile artık Güçlendir ve Sıçrama Saldırısı'nı da kullanabileceğiniz için gireceğiniz ilk savaşınızı kazanmanızın çok zor olmayacağını düşünüyorum. Tabii ki burada rakibinize ne kadar baskı kurduğunuz ve doğru zamanlamayı yakalayıp yakalayamadığınız çok önemli.

Oyunun başlarında sahip olduğu koridor avantajını eğer doğru kullanabilirse, Jax'ın neredeyse tek başına bile oyun kazandırdığına çok defa tanık oldum. Ama

ARTILAR

- ✓ Teke tek dövüşlerde durdurulması zor.
- ✓ Verdiği yüksek hasarın yanı sıra oldukça dayanıklı.
- ✓ Başarılı kaçış manevralarına sahip.

EKSİLER

- ✗ Oyunun erken safhalarında bekleme süreleri biraz uzun.
- ✗ Zaman zaman mana sorunu yaşayabiliyor.
- ✗ Rakiplerin kaçmasını engelleyecek çok fazla yeteneği yok.

YETENEKLER

Amansız Saldırı: Jax'ın arka arkaya yaptığı normal saldırıları Saldırı Hızı'nı devamlı olarak artırır.

Sıçrama Saldırısı: Jax bir rakibe doğru sıçrar ve silahıyla darbe indirir.

Güçlendir: Jax silahını enerjiyle yükler ve bir sonraki saldırısının ek hasar vermesini sağlar.

Karşı Saldırı: Jax'ın savaştaki hüneri, kısa süreliğine gelen bütün saldırılardan sıyrılmasını ve ardından hızla karşı saldırıya geçerek çevresindeki bütün rakipleri sersemletmesini sağlar.

Büyük Ustanın Kudreti: Peş peşe gerçekleştirilen her üçüncü saldırı fazladan büyü hasarı verir. Ayrıca, Jax bu yeteneği etkinleştirdiğinde azmini pekiştirirek, Büyü Direncini ve Zırh değerini kısa süreliğine artırabilir.

madalyonun bir de öbür yüzü var. Jax'ın bu durumunu bilen oyuncular daha dikkatli davranıyor ve üstünlük kuramasalar bile Jax'ın gelişimini engellemeye çalışıyorlar. Tabii ki güzel bir takım oyunu sergilenebildiğinde Jax'ın tek başına yapacak fazla bir şeyi kalmıyor. O yüzden mümkün olduğu kadar ipleri elinizde tutmaya çalışın. Kendi koridorunuzdaki hakimiyeti sağlar ve 10. seviyeye ulaşmadan, karşı takımın kulesini yıkabilirseniz, koridorunuzdan ayrılıp diğer takım arkadaşlarınıza yardım edebilir ve rakip şampiyonlara pusu kurabilirsiniz. Teke tek gireceğiniz savaşlarda, yetenek gücü ile hasar vermeyen rakipleriniz genelde sizden kaçmaya ya da sizi takım savaşına çekmeye çalışacaktır. Bu noktada rakibinizin kaçmasını engellemek için yapabileceğiniz tek şey, Karşı Saldırı'yı kullanmak ve bu sayede rakibinizi sersemletip, kaçmasını engellemek. Tabii bu saldırılar sırasında doğru kombinasyon çok önemli. Eğer rakibiniz ile aranızda mesafe varsa ve Sıçrama Saldırısı'nı kullanacaksanız, öncelikle Güçlendir'i kullanın ve rakibinizin üzerine öyle sıçrayın. Sonrasında rakibiniz de size saldırmaya başlarsa ya da rakibinizin kaçacağını düşünüyorsanız Karşı Saldırı'yı kullanın ve rakibinizi sersemletin. Güçlendir'in bekleme süresi kısa olduğu için rakibiniz sersemlediğinde tekrar etkinleştirin ve rakibiniz hâlâ ölmediyse Tutuştur büyüsüyle son darbeyi vurun. Burada, Büyük Ustanın Kudreti yeteneğini rotasyonun içerisinde özellikle belirtmedim. Teke tek bir savaşa girerken, rakibinizin durumuna göre kullanmanız daha doğru olur ama eğer takım savaşına giriliyorsa, tabii ki öncelikli olarak bu yeteneği etkinleştirmeniz lazım.

MELEZİN GÜCÜ

Jax'ın yeteneklerini hem saldırı gücünden hem de yetenek gücünden aldığını söylemiştik. Tabii ki saf saldırı gücü ya da yetenek gücü de tercih edenler var ama ben daha agresif bir oyun sergilediğim için ve Güçlendir yeteneğini sık sık aktif ettiğim için melez bir eşya dizilişini tercih ettim ve bu sayede daha verimli sonuçlar aldığımı düşünüyorum. Ayrıca, saldırı gücü ve yetenek gücü değerleriniz, Büyük Ustanın Kudreti ile kazandığınız ek zırh ve büyü direncini de arttırdığı için, savaşlarda daha dayanıklı olmanızı da sağlıyor.

Son olarak, eğer yazının başında belirttiğim kıpırtıyı hâlâ hissedemiyorsanız, Jax'ın kostümlerine bir göz atmayı deneyebilirsiniz. Bakalım Jaximus, sizin de gönlünüzü feth edebilecek mi? ***-O. Emir Cerrahoğlu***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Zırh Delme Cevheri x3
+2,56 zırh delme

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Zırh Delme Damgası x9
+1,28 zırh delme

Gelişmiş Büyü Direncinde Artış Nişanı x9
+0,15 büyü direnci / seviye başına

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- 325 – Sürat Çizmesi
- 35 – Can iksiri x4

ASIL EŞYALAR
- 1000 – Ninja Tabisi
- 1400 – Bilgewater Palası
- 1325 – Agırkan

OYUN ORTASI
- 3200 – Mahvolmuş Kralın Kılıcı
- 3000 – Randuin'in Alâmeti

OYUN SONU
- 3628 – Üçlü Kuvvet
- 2750 – Koruyucu Melek
- 2850 – Karayel

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	W	E	W	W	R	W	Q	W
Q	R	Q	Q	E	E	R	E	E



KARTHUS ÖLÜMŞAKIYAN

Ölümün sizin safınızda olduğunu hayal edin... Herkesin hayatını ondan kaçmak üzerine kurduğu bir düzende, onun gelişinin sizin için büyük bir avantaj olduğunu bilmek eminim ki tüm rutininizi değiştirirdi. İşte böyle ilginç bir alışkanlığı olan bir şampiyonla karşı karşıyayız: Karthus, Ölümşakıyan!

Kürkçü dükkânı orta koridor olan bu karakter, bir yetenek gücü şampiyonu. Takım savaşlarında eğer doğru bir şekilde kullanılırsa tam bir terminatöre dönüşebilen bu şampiyon, düşük savunma değerlerine rağmen bazen düşmanları "acaba öldürmesem mi?" ikileminde bırakabiliyor.

ÖLÜM ESKİ BİR YALAN, KARTHUS'UN ASASINDAN KALAN

Karthus yetenek gücünden neredeyse birebir etkilenen bir şampiyon. Hal böyleyken savunmaya dayalı eşyalarınızı oyunun gidişatı ve karşı takımda bulunan şampiyonlara göre şekillendirirken, ana görevinizin yetenek gücünü olabildiğince artırmak olduğunu unutmayın. Yetenek gücünüz ve büyü nüfuzunuz ne kadar iyiyse, düşmanlarınız sizden o denli korkacaktır. Detayına birazdan gireceğiz.

Q tuşuyla kullanılan yeteneğiniz olan Hortlak Mayın'ı olabildiğince kule altında oynayarak minyonlara son vuruş yapmak için kullanmanız hem mana sorunu yaşamamanızı sağlayacak, hem de çok açılarak üst ve alt koridordan baskın yemenize engel olacaktır. Unutmayın, oyundaki en düşük savunma değerlerinden birine sahipsiniz. Ne kadar agresif olursanız olun, kendi güvenliğinizi de düşünün. Pasif yeteneğiniz olan Ölüm Tanımaz size her ne kadar ölümden sonra yedi saniye daha büyü kullanma izni verse de, birebir savaşlarda yanınızdan hemen kaçıp giden şampiyonlara karşı bu yeteneğiniz çok da işlevsel olmayacaktır. Bilinçli ölümlerinizi karambolün gırla gittiği takım savaşlarına saklayın. Doğru yerde ölüp Q yeteneğinizi art arda kullanmaya devam ederseniz bir saniyelik kısa bekleme süresi sebebiyle düşmanı gafil avlayacak, skorları patır patır toplayacaksınız.

Altıncı seviyeye kadar bu kule altında güvenlice minyon öldürme taktiğini sürdürmeye çalışın. Altıncı seviyede açılan yeteneğiniz Ağıt ise Karthus'u Karthus yapan yetenek, unutmayın! Ağıt'ı açtıktan sonra oyun stilinizi bulunduğunuz alanı savunmak/karşınızdaki şampiyonu vur-kaçlar ile güçsüz düşürmekten, harita takip etmeye çevirin. Ağıt, kullanıldıktan üç saniye sonra haritadaki tüm düşman şampiyonlara yetenek gücünüzü temel alan güçlü bir hasar verecektir. Düşmanların görüş alanınızda olmasına bile gerek yok! Haritanın neresinde olursa olsunlar bu hasarı alacakları için, savaşlardan düşük canla kurtulan düşman şampiyonları hiç zaman kaybetmeden haklamaya bakın. Artık bir gözünüz kendi bulunduğunuz bölgede iken bir gözünüz de haritada olmalı, sakın unutmayın!

Takım savaşlarında koşu yollarına Acı Duvarı attığınız düşmanları yavaşlatıp Çürüt ile canlarını azaltırken, savunma gücünüz az olduğu için düşmanlar size dönecektir. İşte tam bu noktada akıllıca bir hamle yapın ve Çürüt yeteneğiniz açıkken oracıkta can verip hemen ardından ölü halde Ağıt'ı kullanın. Zaten düşmanlar size odaklandığı sırada takım arkadaşlarınız tarafından saldırıya uğradığından kısa süre içerisinde çok can kaybetmiş olacak. Yeterince şanslıysanız böyle durumlarda beşte beş yapmanız bile olası!

ARTILAR

- ✓ Eşsiz yeteneğiyle her daim bekleyen beşte beş şansı!
- ✓ Öldükten sonra da bir süreliğine büyü yapmaya devam edebiliyor.
- ✓ Bir gözünüz sürekli haritada olmalı.

EKSİLER

- ✗ Düşük savunma değerleri yüzünden yakalandı mı işi bitiyor.
- ✗ Yetenekleri doğru zamanlamaya dayanıyor.

YETENEKLER

Ölüm Tanımaz: Karthus, öldükten sonra 7 saniyeliğine büyü yapmaya devam edebildiği bir hayalet formuna girer.

Hortlak Mayın: Karthus belli bir konumda gecikmeli bir patlama yaratarak, çevredeki rakiplere hasar verir.

Acı Duvarı: Karthus sömürü enerjisinden bir perde oluşturur. Perdeden geçen her birimin Hareket Hızı ve Büyü Direnci belirli bir süreliğine azalır.

Çürüt: Karthus pasif olarak kurbanlarından enerji çalarak, öldürdüğü her kurbandan Mana kazanır. Alternatif olarak, Karthus kendini avlarının ruhlarıyla kuşatarak kendi manasını hızla tüketirken, yakındaki rakiplere de hasar verebilir.

Ağıt: Karthus 3 saniye odaklandıktan sonra bütün rakip şampiyonlara hasar verir.

Bugün YouTube gibi video sitelerinde Karthus videolarını izlerseniz, neredeyse hepsinin Ağıt üzerine çeşitli varyasyonlar denediğini görebilirsiniz. Ulti'niz çok değerli, akıllıca kullanın.

ASAYA UZANAN ELLER KIRILSIN!

Dev hizmet; başlığı belli bir ritim içinde okursanız, doğalgaz zammı için protesto yapıyor gibi hissedebilirsiniz... Şimdi geçelim konumuza. Hatırlarsanız biz ölüm şakıyandık, ama bazen bu şakıma durumu kendi ölümlerimiz için de olabilir ki işte o zaman durum vahim. Orta koridorun demirbaş üyelerinden biri olan Karthus'un baş düşmanları da yine orta koridorcular elbet. Ama bazı "büyükbaş" durumları da yok değil hani. Karthus'un başa çıkmakta zorlandığı şampiyonların başında yüksek mesafeden hasar verebilen, sizi susturabilen, ya da aniden yanınızda bitip tekrar kolayca kaçabilen şampiyonlar geliyor. Talon, Akali, Katarina, LeBlanc... Bu şampiyonlar Karthus'un zaten az olan canını birkaç saniye içerisinde harcayabiliyor, bir de yüzsüzlük edip hiçbir şey olmamış gibi anında kaçabiliyor!

Talon karşısında yapmanız gereken, ne yapıp ne edip o W yeteneğini yememek! Özellikle o yetenekten sıyrıldıktan sonra E yeteneği ile üzerinize atlamış Talon'u duvar örerek yavaşlatırsanız, çok muhtemelen kulenizin de yardımıyla kendisini birkaç saniye içerisinde alaşağı etmiş olacaksınız. Gelelim bir diğer örnek olan Akali'ye. Aslında mantık aynı: Düşmanın vur-kaç yeteneğini bir şekilde engelle, zıpladığında yavaşlat, ölmese de canının azalmasını sağla. Ağıt ne güne duruyor! Karthus'un bir güzel tarafı da, baskına gelen düşmanınızı az canla kaçırsanız bile, eğer şanssız değilseniz kaçmaya çalışırken büyük bir psikolojik baskı altında göstere göstere öldürmek. Ama durum Akali'ye gelince işlerin biraz karıştığı bir nokta var. Akali menzilli atışını size isabet ettirdiğinde, animasyon tamamlanana kadar kaçmanız olası değil. Bunun için ise kule ile yakınlığınızı iyi koruyarak olası devam saldırılarına karşı, durumu lehine çevirmeniz için hızlı davranmanız gerekiyor.

Yalnız bir şampiyon var ki Karthus'un doğal ilacı gibi: Soraka. Etkisi, Karthus'unkinin tam tersi olan Dilek yeteneği haritadaki tüm dost şampiyonları iyileştirebiliyor. Benzer şekilde Banshee'nin Duvağı ve Zhonya'nın Kumsaati gibi eşyalar ile Fizz, Kayle, Nocturne ve Sivir gibi bazı şampiyonların doğru zamanlamayla kullanılan yetenekleri, Ağıt'ınızı etkisiz kılacaktır. Dolayısıyla eğer karşı takımda bu şampiyonlar varsa Ağıt'ı kullanmadan önce hesabınızı kitabınızı iyi yapın ki onu boşa harcamış olmayın. ***-Berkan Cesur***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Cevheri x3
+2,01 büyü nüfuzu

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Can Artışı Mührü x9
Seviye başına +1,08 can (şampiyon 18. Seviyedeyken +19,44)

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- 400 – Safir Kristal
- 35 – Can iksiri x2

Asıl Eşyalar
- 2800 – Asırlık Sopa
- 700 – Tanrıça'nın Gözyaşı
- 1100 – Sihirbaz Pabuçları

Oyun Ortası
- 3300 – Rabadon'un Şapkası
- 2700 – Başmelek Asası

Oyun Sonu
- 3260 – Zhonya'nın Kumsaati
- 2295 – Hiçlik Degnegi

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	E	Q	W	Q	R	Q	E	Q
E	R	E	E	W	W	R	W	W



KOG'MAW CEHENNEMİN DİŞLERİ

Nedendir bilinmez, Kog'Maw onu ilk gördüğüm günden beri bana sürekli Kurabiye Canavarı'nı anımsatır. Aralarındaki tek fark, Kog'Maw için ne yediğinin pek bir önemi olmaması. Karşısına çıkan her şeyi büyük bir iştahla midesine indiren küçük dostumuz, lezzetli şampiyonların tadına bakmak için uzun süredir Adalet Meydanları'nda korku salıyor.

ŞİMDİ ONLAR DÜŞÜNSÜN!

Aslında Kog'Maw inanılmaz rahatsız edici bir şampiyon, en azından rakipleriniz için. Kog'Maw'ın yetenekleri, koridorunuzda savaşırken sizin sadece canavarları kolay öldürmenizi sağlamıyor, aynı zamanda rakiplerinizi de sürekli taciz etmenize izin veriyor. Kog'Maw oyunun sonunda öyle bir hal alıyor ki karşı takımın en dayanıklı şampiyonları bile karşınızda direnemiyor. Biyo-Büyü Salvosu yeteneğiniz ile hem düşmanlarınıza karşı daha uzun menzilli saldırılar geliştirebiliyor hem de rakip şampiyonlara azami can değerleri üzerinden fazladan büyü hasarı verebiliyorsunuz. Özellikle karşınızda can değerine yönelik eşya toplayan şampiyonlar varsa, sizden nefret edeceklerinden emin olabilirsiniz. Tabii ki bu kadar tehlikeli bir şampiyon olmanız, rakiplerinizin sizi görür görmez kırmızı alarm vermesine neden olacaktır. Bu noktada takım arkadaşlarınızın sizi koruması ve güvenli mesafelerden saldırılar yapmanız çok önemli; çünkü Kog'Maw, ne yazık ki savaşlardan kaçış konusunda oldukça zayıf. Hiçlikten Sızan yeteneğiniz ile istediğiniz bir yöne salyalarınızı akıtarak rakiplerinizi yavaşlatabilirsiniz, ancak bu sadece rakipleriniz size saldırmadan önce ya da aranıza belli bir mesafe koymayı başarabilirseniz işe yarayacaktır. Bunun dışında, rakipleriniz sizi yakaladığında tek çareniz Sıçra büyüsü ile alandan uzaklaşmak. Bu büyüyü kullanma şekliniz de sizin oyun içerisindeki tecrübelerinizle zamanla artacaktır. Mesela karşınızda Lee Sin varken, Lee Sin sizi işaretlediği an Sıçra büyüsünü kullanırsanız hata yapmış olursunuz. Öncelikle Lee Sin'in size doğru atlamasını beklemeli ve yeteneğini kullandıktan sonra Sıçra ile uzaklaşmalısınız.

Daha önce de belirttiğim gibi, takım savaşlarında karşı takımın odağı haline geleceksiniz ve ne yazık ki kaçış mekanizmalarınız oldukça sınırlı. Bu durumda iyi pozisyon alabilir ve takım arkadaşlarınız da sizi koruyabilirse ne mutlu size ama bir de kötü senaryoyu düşünmek lazım. Burada da devreye Kog'Maw'ın pasif yeteneği giriyor. Çok çetrefilli bir takım savaşının ardından herkesin canları iyice azaldığı sırada, rakipleriniz zar zor sizi öldürüp savaşı galip bitirdikleri için sevinmeye başlarken, Kog'Maw onlara son şakasını yapmak için ölmeden önce hedef alınamaz hale geliyor ve 4 saniye sonra patlayarak rakiplerine gerçek hasar veriyor. Sizin bu durumunuzu, savaşın da getirmiş olduğu heyecan ile unutan rakipleriniz, çoğu zaman bu son saldırıdan kaçmakta başarılı olamıyorlar. Tabii aynısı sizin için de geçerli, savaş sırasında ölseniz bile son bir şansınız olduğunu unutmamalı ve ölüm anında rakiplerinizi kovalayıp, bu son şansı iyi değerlendirmelisiniz. Burada ufak bir istisnayı da belirtmek istiyorum. Öldüğünüz sırada etrafınızda devam eden bir savaş yoksa ya da rakiplerinize vereceğiniz hasarın onları öldüreceğini düşün-

ARTILAR

- ✓ Uzun mesafeden rakibe hasar verebiliyor.
- ✓ Canlı Havan ile son seviyede çok uzun menzile sahip.
- ✓ Ölmeden önce kısa süreliğine ölümsüz olup, patlayarak gerçek hasar verebiliyor.
- ✓ Rakibin toplam can değeri üzerinden büyü hasarı veriyor.

EKSİLER

- ✗ Kaçış yetenekleri çok sınırlı, yakalanırsa kurtulması zor.
- ✗ Savunma gücü düşük, yakalanırsa çok kolay ölüyor.
- ✗ Biyo-Büyü Salvosu aktif değilse, normal saldırılarının menzili biraz kısa kalıyor.

YETENEKLER



Icathyalı Sürprizi: Kog'Maw ölmek üzereyken daha hızlı hareket etmesini ve 4 saniye sonra patlamasına neden olan bir zincir reaksiyon başlar; çevredeki rakiplere 100 + (25 x seviye) gerçek hasar verir.



Ölümün Salyaları (Pasif): Kog'Maw'ın Saldırı Hızı değerini arttırır. Aktif: Kog'Maw aşındırıcı bir atış yaparak büyü hasarı verir ve 4 saniyeliğine hedefin Zırh ve Büyü Direnci değerlerini azaltır.



Biyo-Büyü Salvosu: Kog'Maw'ın saldırıları menzil kazanır ve hedefin azami canının belirli bir oranına eşdeğer büyü hasarı verir.



Hiçlikten Sızan: Kog'Maw üstünden geçtiği rakiplere hasar veren ve üstünde duran rakipleri yavaşlatacak şekilde bir iz bırakan, tuhaf bir salya bırakır.



Canlı Havan: Kog'Maw çok uzun menzilli bir havan atışı yaparak hasar verir ve hedeflerin görünür olmasını sağlar. Ayrıca, kısa aralıklarla atılan birden fazla Canlı Havan ilave manaya mal olur.

müyorsanız, etrafınızdaki minyonların arasında patlamayı deneyin. Böylece bir miktar fazladan altın elde edebilirsiniz.

KİMSE GÜVENDE DEĞİL!

Oyun sırasında kendini en güvende hisseden şampiyonlar daima tank diye tabir ettiğimiz, dayanıklı şampiyonlar olmuştur. Kog'Maw'ın Biyo-Büyü Salvosu ile rakiplerinin azami can değeri üzerinden, yüzdelik büyü hasarı verebildiğini zaten söylemiştik ama geçen sezonda oyuna eklenen bazı eşyalar, işlerin biraz daha ilginç ve sizin için güzel bir hale gelmesini sağlıyor. Runaan'ın Kasırgası, size hem yüksek miktarda saldırı hızı hem de aynı anda fazladan iki hedefe daha saldırma imkânı veriyor. İşin güzel tarafı ise bu eşyanın Biyo-Büyü Salvosu ile birlikte çalışabilmesi. Bu sayede etrafınızdaki üç şampiyona aynı anda azami can değerleri üzerinden, yüzdelik büyü hasarı verebilirsiniz.

Kog'Maw'ın yeteneklerinden de anlayabileceğiniz gibi hasar verme miktarı oyunun ilerleyen kısımlarında ciddi boyutlara ulaşıyor. Bu durum aslında istediğimiz bir şey olsa da oyunun ilk safhalarında koridorunuzda savaşırken size bir dezavantaj sağlıyor. Burada avantajı elinize almak yine sizin elinizde. Biyo-Büyü Salvosu ile rakiplerinize size ulaşamayacakları mesafeden saldırılar yaparak rahatsız edebilir ya da Canlı Havan ile çok uzak mesafelerden taciz edebilirsiniz. Canlı Havan'ı kullanırken mana kullanımına dikkat etmekte yarar var. Peş peşe kullanmanız, rakibi fazlasıyla rahatsız etse de mana kullanımınız her defasında katlanacağı için manasız kalmanıza neden olacaktır. Eğer ilk kullanımınız üzerinden 6 saniye geçmesini iyi takip edebilirseniz, hem rakiplerinizi taciz edebilir hem de mananızı idareli kullanabilirsiniz.

Kog'Maw, çoğu saldırı gücü taşıyıcısının aksine, Canlı Havan yeteneği ile çoğu gizlenme noktasını önceden kontrol edebilir. Bu özellik, özellikle bir pusu olduğundan şüphelendiğiniz zamanlarda fazlasıyla işinize yarayacaktır ama yine de bu yeteneğin çok kısıtlı bir alanı gösterdiğini unutmamanız lazım.

Alt koridorda Kog'Maw ile oynamak ve rakiplerinizi çıldırtmak çok eğlenceli olsa da pek kolay olmadığını söylemeliyim. Yeteneklerine alışmanız ve iyi sonuç almanız için bolca pratik yapmanız gerekiyor. Son olarak, Kog'Maw'ı sevimli bulup sevmek isterseniz, lakabının "Cehennemin Dişleri" olduğunu hatırlatmakta fayda var :)

-O. Emir Cerrahoğlu

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

- 475 — Doran'ın Kılıcı

ASIL EŞYALAR

- 2800 — Hayalet Dansçı
- 3800 — Ebedi Kılıç
- 900 — Savaş Çizmesi

OYUN ORTASI

- 3200 — Mahvolmuş Kralın Kılıcı
- 2300 — Son Fısıltı

OYUN SONU

- 3200 — Kanasusamış
- 2500 — Statikk Hançer

YETENEK YÜKSELTMELERİ





LEE SIN KÖR KEŞİŞ

Hırsı yüzünden bir köyün yok olmasına sebep olan Lee Sin, günahlarını affettirmek için katılmış Efsaneler Ligi'ne. Noxus'un Ionia'yı işgalini protesto etmek için kendini yakmış, haftalar sonunda da gözlerini kaybetmiş, bu yüzden ancak düşmanının kalp atışını dinleyerek savaşabiliyor.

"Bir kişi dünyayı yerle bir edebilir; ama çoğunluğun çabaları onu yeniden inşa eder." -Lee Sin

OYUN BAŞLASIN!

Lee Sin'in yedi becerisi ona değişik bir oyun tarzı katıyor. Üst ya da orta koridorda da kendine yer bulabiliyor, ancak esas parladığı yer orman. Pasif özelliği Artçı Rüzgâr'la Lee Sin, bir yetenek kullandıktan sonraki iki normal saldırısı için %40 saldırı hızı kazanıyor. Bu yüzden ormancı olarak ya da koridorda birebir hasar verirken izlemeniz gereken yol yetenek-saldırı-saldırı şeklinde olacak. Bu özelliği kulelere saldırırken de kullanabilirsiniz. Dışarıdan bakınca kuleye yetenek atan bir noob gibi gözükseniz de fazladan %40 saldırı hızıyla kuleleri daha çabuk indirebilirsiniz.

Ses Dalgası yeteneğiyle Lee Sin, rakiplerinin yerini tespit etmek için tıpkı yarasalar gibi bir ses dalgası gönderiyor. Eğer bu bir rakibe çarparsa Titreşim Darbesi'ni kullanabilir, yani bu rakibin üstüne atlayıp fiziksel hasar verebilirsiniz. Lee Sin'i oyunun başında güçlü bir baskıncı yapan özelliği işte bu. Kırmızı güçlendiriciyi aldıktan sonra 2. seviyeye geldiğinizde hızlı bir şekilde koridorlara baskın yapıp İlk Kan'ı alırsanız büyük avantaj sağlarsınız. Lee Sin için İlk Kan çok önemli çünkü rakibi karşısında en ufak bir avantaj sağladığında, ufak kar kütlelerinin yuvarlana yuvarlana büyümesi gibi durdurulamaz hale gelir ve oyunu taşır. Bu yüzden Lee Sin karşınıza rakip olarak geldiğinde böyle bir avantaj vermemeniz çok önemli. Ayrıca, görünmez olabilen Twitch, Akali, Evelynn, Teemo gibi şampiyonları Ses Dalgası'yla ortaya çıkarabilirsiniz. Bu yetenek genellikle saldırı amacıyla kullanılıyor ancak kaçış için de çok faydalı. Ormanda kıstırıldığınızda, ötedeki bir canavarın üstüne hemen Ses Dalgası ve Titreşim Darbe'siyle atlayıp kaçabilirsiniz.

İkinci yeteneğimiz olan Koruma Güdüsü ve ardından kullanabildiğimiz Demir İrade'nin can çalma ve can emme özelliği hem ormancı hem de koridordaki Lee Sin için çok önemli. Ormanda fazla hasar yemeden, iksir kullanmadan uzun süre takılabilirsiniz. Aynı şekilde koridorda da rakipten hasar yediğinizde bu şekilde canınızı doldurabilirsiniz. Ayrıca zırhla takım arkadaşlarınızı Tutuştur gibi büyülerden korursunuz. Koruma Güdüsü'yle atlayabileceğiniz çok şey var. Dost minyonlar, görüş totemleri, Teemo'nun Tehlikeli Tuzak'ı, Shaco'nun Soytarı Kutusu, Jarvan'ın Demacia Sancağı, Heimerdinger'ın H-28G Evrim Tareti ve Tibbers gibi hayvanlar bunlardan birkaçı. Örneğin takımınızda Thresh var, size fener attı ama çok ileride, koşarak yetişmeniz mümkün değil. Menzili sayesinde fenerin üzerine atlarsanız Thresh tarafından çekilir, böylece rakibe skor verme-

ARTILAR

- ✓ Benzersiz bir hareket kabiliyeti var.
- ✓ Sürekli vur-kaç yapabiliyor.

EKSİLER

- ✗ Becerilerini kullanması ve isabet ettirmesi zor.
- ✗ Oyunun ilerleyen safhalarında hasar gücü düşük kalabiliyor.

YETENEKLER



Artçı Rüzgâr: Lee Sin bir yetenek kullandıktan sonraki 2 normal saldırısı %40 Saldırı Hızı kazandırır ve her biri için 15 Enerji geri döner.



Ses Dalgası / Titreşim Darbesi: Lee Sin rakiplerinin yerini tespit etmek için düzensiz bir ses dalgası gönderir; dalga, karşılaştığı ilk rakibe fiziksel hasar verir. Ses Dalgası bir rakibe çarparsa, Lee Sin sonraki 3 saniye boyunca Titreşim Darbesi gerçekleştirebilir. / Lee Sin, Ses Dalgası'nın vurduğu rakibin üstüne atılarak, fiziksel hasar artı rakibin eksik canının %8'ine eşdeger hasar verir.



Koruma Güdüsü / Demir irade: Lee Sin hedef takım arkadaşına dogru atılarak, hem kendini hem de takım arkadaşını hasardan korur. Lee Sin Koruma Güdüsü'nü kullandıktan sonraki 3 saniye boyunca Demir irade kullanabilir. / Lee Sin'in yogun egitimi, savaşta avantaj saglar. Lee Sin 5 saniyeligine Can Çalma, Can Emme ve Zırh kazanır.



Fırtına / Sakatla: Lee Sin yere vurarak, büyü hasarı veren ve vurdugu her birimi görünür kılan bir şok dalgası yaratır. Fırtına bir rakibe vurursa, Lee Sin sonraki 3 saniye boyunca Sakatla büyüsünü gerçekleştirebilir. / Lee Sin Fırtına ile görünür hale gelen, yakındaki rakipleri sakatlayarak, 4 saniyeligine Hareket ve Saldırı Hızlarını azaltır. Hareket ve Saldırı Hızları, bu süre boyunca adım adım normale döner.



Ejdarhanın Gazabı: Lee Sin güçlü bir döner tekmeyle hedefini geri savurarak, hedefe ve çarptıgı bütün rakiplere fiziksel hasar verir. Hedefin çarpıştıgı hedefler de kısa süreligine havaya savrulur. Lee Sin oyuncuları harita dışına tekmelemese de, bu teknigi Jesse Perring'den ögrenmiştir.

den kaçabilirsiniz. Yine de bu beceriyle minyonlardan sonra en sık atlayacağınız şey totemler olacak. Haritada her yere totem dikebilir, yani çok rahat kaçıp kovalayabilirsiniz. Wriggle'ın Feneri bu yüzden Lee Sin için çok faydalı: Her üç dakikada bir totem atabilirsiniz, böylece kısa bir Sıçra'nız olur.

Fırtına'yla Lee Sin alana büyü hasarı verir ve her birimi görünür kılan bir şok dalgası yaratır. Rakibe Fırtına vurduktan sonra üç saniye içinde tekrar E'ye basıp Sakatla'yı kullanabilirsiniz. Bununla beraber Lee Sin rakibin hareket ve saldırı hızını dört saniyeliğine azaltır. Sakatla'yı hareket hızı yüksek Miss Fortune gibi şampiyonlara karşı kullanarak onlardan kaçabilir ya da onları kovalayabilirsiniz. Ayrıca yüksek saldırı hızıyla çok hasar veren ve takım savaşlarının sonucunu belirleyebilen Fiora, Master Yi, Xin Zhao gibi şampiyonları daha az zararlı hale getirebilirsiniz.

AÇILIN AZ, DARLANDIM!

Gelelim en güçlü özelliğimiz olan Ejderhanın Gazabı'na. Bu yeteneğin en güzel yönü bekleme süresinin çok düşük olması. Etrafınız sarıldığında bu yetenekle rakibi uzağa fırlatıp sonra Koruma Güdüsü'yle diğer yöne kaçabilirsiniz. Eğer kısa bir duvarın yanında kıstırıldıysanız rakibi duvarın diğer tarafına fırlatabilirsiniz. En önemlisi bu yetenekle Katarina, Miss Fortune gibi sabit bir noktadan ulti atan şampiyonları durdurup takımı yüksek hasardan korumak mümkün. Sadece kaçış için değil, saldırı için de kullanabilirsiniz Ejderhanın Gazabı'nı. Özellikle koridordayken rakibi kendi kulenize doğru fırlatıp hem kuleden hasar almasını sağlar, hem de kaçışını zorlaştırırsınız.

PEKİ NASIL BASACAĞIZ?

Baskın için öncelikle koridorun uygun olması gerekiyor. Rakibiniz kulesinin dibindeyse hemen oraya kaçar ve eliniz boş dönersiniz. Tabii ki seviye arttıkça ve eşya kastıkça kuleye dalabilirsiniz ancak oyunun başında dalmak hata olur. Eğer takımınızda sersemletme, yavaşlatma gibi beceriler varsa rakibe onları uygulayın. Sonra da üzerine Ses Dalgası/Titreşim Darbesi ile atlar, son olarak da Fırtına/Sakatla ile kaçmasını engellerseniz İlk Kan sizindir demektir. Ses Dalgası'nı rakibe tutturmak sorun olabilir. Önce Koruma Güdüsü'yle atlayıp sonra Sakatla ile yavaşlatırsanız Ses Dalga'sını kısa menzilde kolayca tutturabilirsiniz.

Lee Sin oyunun başında ve ortasında yüksek hasar verse de sonlara doğru geride kalıyor. Yine de becerileriyle takım savaşlarında oldukça faydalı olabilirsiniz. Lee Sin tam bir tank olmadığı için savaşın ön saflarında olmamaya ve Ejderha'nın Gazabı'yla savaş başlatmamaya dikkat edin. Baron ve Ejder'deki savaşlarda Ejderha Gazabı'yla büyük bir avantajınız var. Rakibi savurup Baron'u ya da Ejder'i çalabilirsiniz.

-Ceren Karaköse

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Zırh Delme Damgası
+1,28 zırh delme

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- 300 – Avcı Palası
- 35 – Can iksiri x5

ASIL EŞYALAR
- 700 – Tin Taşı
- 1000 – Dev Kemeri
- 1200 – Merkür'ün Adımları

OYUN ORTASI
- 2000 – Antik Golem'in Ruhu
- 2650 – Günateşi Pelerini
- 2550 – Demir Solari'nin Broşu

OYUN SONU
- 3300 – Vahşi Hydra
- 3000 – Randuin'in Alâmeti
- 2300 – Son Fısıltı

YETENEK YÜKSELTMELERİ

E	Q	W	Q	Q	R	Q	W	Q
W	R	W	E	W	E	R	E	E



LEONA SEHER IŞIĞI

Parlayan zırhların içinde gün doğumu kadar güzel ve görkemli bir şampiyon Leona. Dayanıklı, saldırgan, oyundan düşürücü ve koruyucu... Aradığınız çoğu özellik tek bir şampiyonda vücut bulmuş diyebilirim.

Leona, tank ya da destek/tank şeklinde alt koridorda oynatılan bir karakter. Koridor aşaması bittikten sonra rahatlıkla takıma liderlik edip takım savaşlarını başlatabilir. Ufuk Kılıcı sayesinde hiç beklenmedik saldırılar yapabildiğinden koridor aşamasında takım arkadaşı ile uyum içinde olması gerekir.

"ÖNCE BENİ GEÇMELERİ LAZIM!"

Yukarıdaki söz Leona'ya ait ve karakterin yapısını harika şekilde açıklıyor. Tanklar doğası gereği geçilmesi zor şampiyonlardır fakat Leona'nın alan kontrol yeteneklerinin fazlalığı onu diğer tanklardan daha baş belası yapıyor. Leona'yı koridor ve takım savaşları diye ayrı ayrı incelememiz gerekli.

Alt koridorda destek rolünde oynarken ilk Şafak Kalkanı ile başlayın. Olur da daha minyonlar gelmeden şamata çıkarsa, fazladan bir sersemletme hayat kurtarabilir ya da düşmanın hayatını söndürebilir. Oyunun başında çalıya girin ve ikinci seviyeye kadar bekleyin. Eğer takım arkadaşınız ile anlaşırsanız ikinci seviyede Ufuk Kılıcı'nı alarak erkenden saldırgan oynamaya başlayabilirsiniz. Hemen çalıya girmenizin sebebi rakibe her an Ufuk Kılıcı ile saldırıya uğrama rahatsızlığını vermek içindir. Çalı üstünlüğünü vermemeye çalışın.

Ufuk Kılıcı'nın eşsiz özelliği bir minyona takılmaz (Blitzcrank, Thresh ve Nautilus'un aksine), ulaştığı son noktadaki şampiyona Leona'yı çeker. Yol üzerindeyken Şafak Kalkanı'nı rakibe patlatarak sersemlemesini sağlarsınız. Bazı oyuncular atlamadan evvel Tutulma özelliğini açar, bunu yapmayın. Çünkü bu şekilde rakibin üzerine atlayacağınıza dair sinyal vermiş olursunuz. Tutulma az hasar verir, asıl amacı zırh ve büyü direnci vermesidir, dolayısıyla sonradan açmanızda sakınca yok.

Altıncı seviyede Leona'nın aldığı Güneş Patlaması bence tanklar arasında oyunun en iyi yeteneklerinden biridir. Gayet geniş bir alan, bir hayli uzak bir mesafeden çok kısa bir gecikmeyle güneş ışınına boğulur. Birden fazla rakibi yavaşlatabildiğiniz için kaçan rakiplere sallamakta çekinmeyin. Patlamanın merkezinde kalanların sersemlemesi ise ayrıca etkilidir.

Güneş Patlaması özellikle takım savaşlarını başlatmak için çok iyi bir yetenektir. Ele avuca sığmayan Ahri gibi şampiyonları ya da taşıyıcıları bu şekilde sersemletip, takımınızın savaşçılarının onları yakalamasını kolaylaştırabilirsiniz. Aynı şekilde Güneş Patlaması işler kötü gittiğinde kaçmak için de kullanılabilen çok amaçlı harika bir özelliktir.

Leona'nın üç tane oyundan düşürücü yeteneği var. Yazının başından beri Leona şöyle eşsiz, böyle güzel dememin nedeni bu, hedeflediği kişiyi oyundan anında düşürüyor. Fakat Leona hasar verebilen bir karakter değil, yetenekleri yetenek gücü tabanlı olduğundan melez bir tank çıkılması da zor. O yüzden birine saldırırsa

ARTILAR

- ✓ Oyundaki en dayanıklı şampiyonlardan biri.
- ✓ Takım savaşlarını başlatmakta ve düşmanları oyundan düşürmekte çok başarılı
- ✓ Diğer destek şampiyonlarından daha fazla sersemletme yeteğine sahiptir.

EKSİLER

- ✗ İyileştirme yeteneği olmadığı için alınan hasarı toparlayamaz.
- ✗ Saldırı gücü çok düşük olduğu için tek başına savaşamaz.

YETENEKLER

Güneş Işığı: Hasar veren büyüler 3,5 saniyeligine hedefi Günışıgı ile etkiler. Dost şampiyonlar bu hedeflere hasar verdiginde, Günışıgı dezavantajını kullanarak fazladan büyü zararına yol açar.

Şafak Kalkanı: Leona bir sonraki normal saldırısında kalkanını kullanarak, fazladan büyü hasarı verir ve hedefi sersemletir.

Tutulma: Leona kalkanını kaldırarak Zırh ve Büyü Direnci kazanır. Yetenegin süresi ilk sona erdiginde yakında rakip varsa, Leona onlara büyü hasarı verir ve yetenegin etki süresi uzar.

Ufuk Kılıcı: Leona güneş ışıgından kılıcının bir görüntüsünü yaratır ve düz bir hattaki bütün rakiplere büyü hasarı verir. Görüntü kayboldugunda, darbe alan son rakip kısa süreligine hareketsiz kalır ve Leona onun üstüne atılır.

Güneş Patlaması: Leona güneş enerjisi yüklü bir ışın indirerek, belli bir alandaki rakiplere hasar verir. Alanın ortasında kalan rakipler sersemlerken, dışında kalanlar yavaşlar.

arkasında mutlaka hasar yardımı ile onu destekleyecek takım arkadaşı olmalı. Yeteneklerini takım savaşlarında ya da koridorda langır lungur fırlatmayın. Kimin neye ihtiyacı varsa yeteneklerinizi onlar için saklayın, çünkü bekleme süreleri gayet uzun. Lakin Güneş Patlaması'nın bekleme süresi diğer tank ulti'lerine göre azdır, kullanmaktan çekinmeyin.

"ONLARIN SAFLARINI KIRACAĞIM!"

Leona safları kırmakla kalmaz, darmadağın edebilir. Leona pasif yeteneğiyle hasar verdiği rakipleri gün ışığı ile işaretler. Böylece takım arkadaşlarınız bu hedeflere fazladan hasar verebilirler. Koridorda oynarken dikkat etmeniz gereken en önemli şey, iyileştirme yeteneği olmayan bir destek şampiyonu oynattığınızdır. Yanlış bir Ufuk Kılıcı kullanımından sonra yenilen ağır bir dayak, koridorda evcilleşmenize neden olur. O yüzden saldırmadan önce kesinlikle takım arkadaşınız ile anlaşın.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Leona'nın antisi şudur diyemiyorum, çünkü dikkatli oynandığında bana kalırsa antisi olmayan bir karakter. Sadece biraz zorlandığı şampiyonlar var onlar için de şunları yapabilirsiniz.

Lulu: Ona kesinlikle çalı avantajını vermeyin. Çalıya hâkim olursa totem koyup onu gördüğünüzü belli edin, böylece taşıyıcınız Lulu'yu geri gitmeye zorlayabilir. 6. seviyeye ulaşana kadar defansif oynayın, bırakın karşı taraf size üstünlük kurduğunu düşünsün. 6 olduktan sonra kendilerine olan özgüvenlerini kendinize silah yapıp Güneş Patlaması ile taşıyıcıya saldırdıktan sonra Ufuk Kılıcı ve Şafak Kalkanı ile kaçışını sıfıra indirin. Böyle bir hasar ve sersemletmeden Lulu bile taşıyıcısını kurtaramaz. Kilit nokta 6 olmayı beklemek.

Ezreal: Karşınızda Ezreal varsa sersemletmelerinizden ışınlanarak kaçabilir. Uzun mesafeli saldırısı ile de sizi sürekli rahatsız edebilir. O yüzden çalıda kalmaya özen gösterin. Önce taşıyıcınızın karşı takımın desteğini yumuşatmasını bekleyin, biraz geriye çekildikten sonra önce destek şampiyonunu alın. Ezreal'i ilk hedef yapmak istiyorsanız 6 olmayı bekleyin. Çünkü Şafak Kalkanı'ndan ışınlanarak kaçacağı için zıpladığı noktaya Güneş Patlaması atabilirsiniz. Kaçmasını engellemek için koridoru iyice kendinize çekin.

Alistar: Muhtemelen taşıyıcısının sürekli önünde duracaktır ve ona atlamanız halinde sizi geriye itecektir. Koridoru biraz ortada tutarak taşıyıcıya ilk saldırıyı siz yaparsanız Alistar sizi geriye itmeye çalışacaktır ve taşıyıcınız arkanızda rahatlıkla hasar verebilecektir. Ama ilk saldırıyı Alistar'ın yapmamasına özen gösterin.
-Nurettin Tan

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Altın Cevheri x3
+1 altın / 10 sn.

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Zırh Damgası x9
+0,91 Zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- 365 Yadigâr Kalkan
- 75 Görünmez Totem
- 35 Can iksiri x2

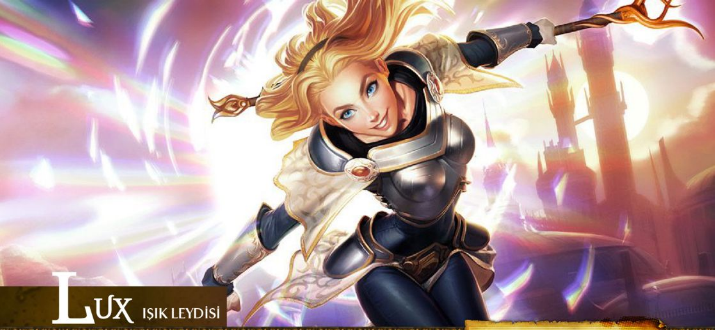
Asıl Eşyalar
- 850 Targon'un Heybeti
- 950 Keşiftaşı
- 325 Sürat Çizmesi

Oyun Ortası
- 1950 Ordu Kalkanı
- 2000 Dağın Sureti

Oyun Sonu
- 3000 Randuin'in Alâmeti
- 1200 Merkür'ün Adımları
- 1550 Yakut Keşiftaşı
- 2500 Demir Solari'nin Broşu

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	E	W	W	W	R	W	E	W
E	R	E	Q	E	Q	R	Q	Q



LUX IŞIK LEYDİSİ

Demacia'nın iyilik timsali büyücüsü, Garen'ın kardeşi, insanı gıcık eden gülüşüne rağmen sevdiğimiz Luxanna hanım kızımız, büyülerini kullanması beceri gerektiren bir yetenek gücü şampiyonu.

Yetenekleri Morgana'nınkilere benzese de bölge kontrolü ve destek odaklı olan Lux'ın düşmanların arasına girmek gibi bir derdi de yok. Tam aksine, bir Lux oyuncusunun en çok dikkat etmesi gereken şey düşman ile arasındaki mesafeyi her daim korumak. Eğer menzili sizinkinden düşük bir şampiyonla karşı karşıyaysanız bunu avantajınıza kullanabilirsiniz, ama unutmayın ki yakalandınız mı kaçma şansınız düşük. Fazla açılmayın.

PARLAK FİKİRLER

Pasif yeteneğinizin hasar gücünü küçümsemeyin, ondan mutlaka yararlanın. Işık Bağı ile yakaladığınız bir düşmana geri çekilmeden önce bir kez daha saldırarak fazladan hasar verin. Oyunun ilerleyen safhalarında, hele bir de Lich Boğan'ınız varsa, Aydınlanma'nın 800'e varan beklenmedik bir hasar değerine ulaşması mümkün. Büyük olasılıkla düşmanlarınız da onu küçümsüyor olacak; en azından siz onları bir otomatik saldırıyla öldürene kadar.

Işık Bağı'nın bekleme süresi uzun olduğu için körlemesine kullanmaktansa doğru zamanı kollayın. Hatta güvenliğinizden emin olmadığınız sürece ihtiyaç duyduğunuz bir ana saklayın, hayatınızı kurtarabilir. Benzer şekilde, intihara meyilli olmadığınız sürece, asla ama asla çalıları kontrol etmek için içine yürümeyin. Hem Işık Bağı hem de Işık Patlaması yeteneğini bu amaçla kullanabilirsiniz.

Prizmatik Bariyer oyundaki en etkili koruma büyülerinden biri. Takım savaşlarında takımınızın üstünde kullanırsanız gidiş ve dönüş yolunda beş kişiye birden ikişer kez kalkan sağlar, bu da sizin açınızdan çok büyük bir avantaj demek. Geri dönüşte dostlarınızın tekrar üzerinden geçmesi için biraz hareket etmeniz gerekebilir. Benzer şekilde, örneğin kaçarken büyüyü kaçış yolunuza doğru atarsanız size daha kısa sürede dönecektir. Dahası, Karthus'a karşı oynamış olanlar bilir, hiç beklemediğiniz bir anda hayatınızı kurtarabilir.

Işık Patlaması oyunun başlarındaki en önemli saldırı gücünüz. İleriki safhalarda da hem verdiği hasar hem de yavaşlatma özelliği sayesinde etkili bir bölge kontrol yeteneğine dönüşüyor. Düşmanın kaçış yoluna atın, patlatmadan bekletin, etki alanından çıkmak üzereyken patlatın. Minyon öldürürken fark edeceğiniz üzere, siz iyice güçlenene kadar Işık Patlaması tek başına tam sağlıktaki minyonları öldürmeye yetmiyor. Bu yüzden tercihen önce onları birkaç otomatik saldırıyla zayıflatın, ardından Işık Patlaması ile altınları cebinize atın.

Lux'ı Lux yapan yetenek olan Son Parıltı ise, nasıl demeli, çılgın bir şey! Ezreal'ın İsabet Dalgası ya da Draven'ın Ölüm Pervanesi gibi tüm haritayı kat edemese de çok uzak mesafeden acayip hasar veriyor. Bir minyon hattını temizlemek, rakipten mavi hareyi ya da ejderhayı çalmak, ya da canı çok azalan bir düşmanı kaçarken öldürmek için kullanabilirsiniz. Bekletmektense sık sık kullanın. Oyunun sonlarında, bekleme süresinde %40

ARTILAR

- ✓ Uzun mesafeli, alan etkili yetenekleri var.
- ✓ Kısa sürede yüksek hasar verebiliyor.
- ✓ Destek rolünü de üstlenebiliyor.

EKSİLER

- ✗ Hareket kabiliyeti kısıtlı, kaçması zor.
- ✗ Savunma gücü düşük, yakalanırsa çok kolay ölüyor.
- ✗ Yeteneklerini tutturması zor ve bekleme süreleri biraz uzun.

YETENEKLER

Aydınlanma: Lux'ın hasar veren büyüleri 6 saniyeliğine hedefi enerjiyle yükler. Lux'ın bir sonraki saldırısı enerjiyi ateşler ve bonus büyü hasarı verir (Lux'ın seviyesine bağlı olarak).

Işık Bağı: Lux en fazla iki rakip birimini bağlayan ve onlara hasar veren bir ışık küresi gönderir.

Prizmatik Bariyer: Lux değneğini fırlatır ve dokunduğu bütün dost hedeflerin etrafındaki ışığı bükerek, onların rakip hasarından korunmalarını sağlar.

Işık Patlaması: Belli bir bölgeye, yakındaki rakipleri yavaşlatan tuhaf bir ışık gönderir. Lux ışığın patlamasını sağlayarak etki alanındaki rakiplere hasar verebilir.

Son Parıltı: Lux enerji topladıktan sonra, etki alanında yakalanan bütün rakiplere hasar veren bir ışık huzmesi yollar. Bu, ayrıca Lux'ın pasif yeteneğini de tetikleyerek Aydınlanma dezavantajının süresini de yeniler.

azalma ile birlikte, kullanım süresi 30 saniyeye kadar düşüyor. Hatta uzun süren bir takım savaşı boyunca iki kez kullanmanız bile mümkün. Düşmanı çizgi halinde yakalarsanız fırsatı kaçırmayın ve gözünüzün önünde nasıl da eriyip gittiklerini seyredin.

GÖZ KAMAŞTIRICI BİR ŞAMPİYON

Bir orta koridor oyuncusu olarak eninde sonunda üzerinize atlamaya meraklı ve atladı mı canınızı çok yakacak şampiyonlarla karşılaşacaksınız. Özellikle Kassadin, Katarina ve Talon gibi aranızdaki mesafeyi aniden kat edebilen rakiplere çok dikkat edin. Bu rehber boyunca kafanıza pek çok kez kakıldığı üzere, Lux ile oynarken en çok dikkat etmeniz gereken şey mesafeyi korumak. Lux'ın menzili onu ezip geçebilecek çoğu şampiyonunkinden daha yüksek. Böyle bir durumda güvenli mesafeden minyon öldürmeye, eşya gelişiminizde geri kalmamaya bakın. Kulenizden çok açılmayın, açılacaksanız da nehir yoluna mutlaka totem dikin. Altıncı seviyeden sonra, fırsat bulduğunuzda diğer koridorlara yaklaşıp Son Parıltı ile beklenmedik saldırılar yapabilir ve skor kazanabilirsiniz.

Lux'ın yeteneklerini art arda kullanmak isterseniz, en etkili sıralama şu şekilde: Işık Bağı ile düşmanı yakalayın, üzerine Işık Patlaması atın ama patlatmayın, bir kez saldırarak Aydınlanma yeteneğinin getirdiği ek hasardan faydalanın, Işık Patlaması'nı patlatın ve bir kez daha saldırın. Üzerine bir de Son Parıltı çaktınız mı daha altıncı seviyede bile birkaç saniye içinde çok yüksek hasar verebilirsiniz. Yabancıların "burst mage" dediği şampiyon sınıfının tipik bir örneği Lux. Takım savaşlarında özellikle düşman taşıyıcısını veya büyü direnci düşük bir başkasını böyle yakalayıp aniden öldürmeye, ya da en azından geri çekilmesini zorunlu kılacak kadar canını yakmaya çalışın. Mesafeyi korumanız gerekiyorsa, Aydınlanma hasarından feragat edin.

Genel olarak öncelikle mana yenileyen ve bekleme sürelerini kısaltan, sonra da hemen yetenek gücünü artıran eşyalara odaklanması gereken Lux'ı alt koridorda destek amaçlı da oynamak mümkün. Bu durumda Prizmatik Bariyer yeteneğine erkenden bir puan atamanız faydalı olur. ARAM modunda uzun menzili sayesinde Jayce ve Nidalee gibi çok etkili bir şampiyon olduğu da aklınızda bulunsun. Her nerede oynarsanız oynayın, ışığın gücü sizinle olsun! ***-Eren Okka***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Mana Yenilenmesi Mührü x9
+0,41 mana yenilenmesi / 5 sn.

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- 325 – Sürat Çizmesi
- 35 – Can iksiri x4

ASIL EŞYALAR
- 700 – Tanrıça'nın Gözyaşı
- 880 – Ahenk Kadehi
- 1100 – Sihirbaz Pabuçları

OYUN ORTASI
- 2600 – Athene'nin Lanetli Kadehi
- 3300 – Rabadon'un Şapkası

OYUN SONU
- 2295 – Hiçlik Degnegi
- 3260 – Zhonya'nın Kumsaati
- 2700 – Başmelek Asası

YETENEK YÜKSELTMELERİ





MALPHITE YEKTAŞ'TAN KOPAN PARÇA

Malphite'ın makûs kaderi sıralı seçimlerde sürekli yasaklanan şampiyonlardan biri olmasıdır. Eğer olur da karşı takım onu yasaklamazsa ve Malphite ile oynama fırsatı bulursanız aşağıda yazdıklarım işinize yarayabilir.

"PARÇALA!"

Malphite daha ziyade savunma üzerine odaklanan bir karakter ve tam manasıyla durdurulamaz bir güç. Dövüşçü bir şampiyon olmasına rağmen çoğunlukla tank olarak oynatılmakta. İşin garibi, yetenekleri ağırlıklı olarak yetenek gücünden besleniyor, dolayısıyla fazlasıyla melez bir karakter. Yine de hiçbir şekilde göz ardı edilmemesi gerekiyor ve karşı takım için büyük bir tehdit oluşturuyor.

Malphite genellikle üst koridorda oynanır, ama ormanda da tehlike yaratır. Saldırgan özelliklerinin yanı sıra daha oyunun başından çevresini koruyan kalkan sayesinde müthiş bir dayanıklılığı vardır. Sismik Parça yeteneği koridorda tek başınıza oynarken temel hasar verme kaynağınız; vur-kaç yaparak rakibi hayattan bezdirebilirsiniz ve işin ilginç kısmı çok az bir yetenek gücü ile Sismik Parça çok iyi hasar verebilir. Tavsiyem mananızı çabuk tükettiği için Sismik Parça'yı ikinci seviyeye çıkartmadan kullanmamanız. Bu özelliğin düşmanın hızını yavaşlatıp sizinkini artırdığını unutmayın. Böylece rakibin sizden kaçma şansı neredeyse kalmaz.

Malphite pasif yeteneği sayesinde zaten gayet dayanıklı bir taş parçası halinde ortalıkta dolaşırken Gaddar Darbe yeteneği onun hayatta kalma şansını daha da artırır. Etkinleştirildiği anda Malphite'ın zırhı ve saldırı gücü artacaktır. Bu özelliği biri size saldırdığında pasifinizden gelen kalkanınız kırılmadan açabilirseniz en iyi verimi alırsınız. Gaddar Darbe'nin tek kötü yani normal saldırılarınızın etraftaki diğer birimlere de zarar vermeye başlamasıdır. "Ne güzel işte, fazladan hasar" diyebilirsiniz ama erken oyunda minyon hasatlarken koridoru otomatikman itmenize, hatta minyonları kaçırmanıza neden olur. Bu yüzden Gaddar Darbe'yi mümkün olduğunca geç açmalısınız.

Yeri Sars özelliği rakibinizi yavaşlatan bir diğer yetenektir. Gördüğünüz gibi Sismik Parça ve Yeri Sars özellikleri sayesinde yakaladığınız rakibin kaçma şansı iyice düşüyor. Yeri Sars özelliği rakibin zırh değerinin bir miktarı kadar da hasar verdiğinden dövüşçü, tank ya da yarı-tank şampiyonlar üzerinde daha etkilidir.

Malphite'ın Önlenemez Güç adlı ulti'si onu en tehlikeli yapan özelliği. Birçok kişinin hemfikir olduğu üzere bu yetenek oyundaki en iyi savaş başlatıcı. Çünkü Malphite uzak bir mesafeden önündeki hiçbir engele aldırmadan hedefe atılır ve çarptığı alandaki tüm rakipleri havaya sıçratır. Bu sıçratma esnasında rakip savunmasız kalacağı için her türlü saldırıya açık kalacaktır. Malphite'ı gören genelde hemen yön değiştirdiği için böyle bir saldırı rakip takımın paniklemesine neden olacaktır. Kullanırken mümkün olduğunca çok sayıda düşmanı bir arada yakalamaya çalışın. Yanına kombo olarak Cassiopeia'nın ya da Wukong'un ultisi sırayla kullanıldığı takdirde savaşı size neredeyse kesin olarak kazandırır. Bu

ARTILAR

- ✓ Oyundaki en dayanıklı şampiyonlardan biri.
- ✓ Sismik Parça ile oyun başında yüksek hasar ile rahatsız edebiliyor.
- ✓ Önlenemez Güç ile takım savaşları açılışında büyük üstünlük sağlıyor.

EKSİLER

- ✗ Ağırlıklı olarak yetenek gücünden yararlandığı için eşya dizilimi zor.
- ✗ Ulti'si hazır değilse kaçmakta sorun yaşıyor ve takım savaşlarında etkisiz kalıyor.

YETENEKLER


Granit Kalkan: Malphite azami Can değerinin %10□una kadar hasarı emen bir kaya katmanıyla korunur. Malphite 10 saniyeliğine vurulmadıysa, bu etki geri yüklenir.


Sismik Parça: Malphite, ilkel element büyüsünü kullanarak rakibine yerden bir kaya parçası gönderir; parça rakibe çarptığında hasar vererek, 4 saniye boyunca hareket hızını azaltır.


Gaddar Darbe: Malphite çok güçlü darbeler indirmeye başlayarak önündeki bütün birimlere hasar verir. Gaddar Darbe etkinleştirildiğinde, Zırh ve Saldırı Gücü kısa süreliğine büyük miktarda artar.


Yeri Sars: Malphite yere vurarak, taban hasar değeri artı zırh değerinin bir kısmı kadar hasar veren ve rakiplerin saldırı hızını 4 saniyeliğine azaltan bir şok dalgası gönderir.


Önlenemez Güç: Malphite yere vurarak, taban hasar değeri artı zırh değerinin bir kısmı kadar hasar veren ve rakiplerin saldırı hızını 4 saniyeliğine azaltan bir şok dalgası gönderir.

ulti ağaç, duvar falan dinlemediği için aynı Fiddlesticks'in ulti'si gibi düşmanın sizi görmediği noktalardan fırlamak, ya da çok zor durumda kaldığınızda kaçmak için kullanabilirsiniz. Fiddlesticks demişken, Fiddle'ın yanı sıra Katarina, Nunu ve benzeri şampiyonların alan etkili yeteneklerini de Önlenemez Güç ile yarıda kesebilirsiniz.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Malphite ile üst koridorda oynarken kolay kolay kimseye ezilmezsiniz ancak zorlanırsınız. Birine tamamen yenilmek için hırs yaparak üst üste saldırmanız gerekir ki onu da hiçbir şampiyon ile tavsiye etmediğimi, bazen savunma ağırlıklı oynamanın en iyi seçenek olduğunu söylemiştim.

Yorick: Sizi sürekli uzaktan rahatsız etmeye çalışacaktır. Sismik Parça ile verdiğiniz hasarı hayaletler çıkararak canını doldurarak geri kazanmaya çalışacaktır. Ama bunların hepsi Yorick için mana demektir ve onun ancak yeteneklerini kullanarak vereceği hasarın altından kalkacak hem canınız hem de kalkanınız bulunmakta. Asıl sorun Yorick, 6. seviye olduktan sonra başlıyor. Hem manası hem de ulti'si onu çok dayanıklı yapacak. Bu durumda koridorunuzda kulenize yakın hasat yapmanızı öneririm.

Cho'Gath: Canı ve dayanıklılığı yüksek bir şampiyon. Sismik Parça ile ona hasar vermeye çalışırken dayanıklılığı yüzünden mananızın hemen boşaldığını görebilirsiniz. Malphite önlenemez bir güç doğru, ama karşısına kendi gibi rakipler çıktığında zorlanabiliyor. Cho'nun uzaktan hasar veren dikenleri kalkanınızı sürekli bozacaktır, havaya sıçratması ise rahatsız edici bir hasar yaratır. Melez bir karakter olması işi daha da zorlaştırır. Kuleye yakın oynayıp ormancının yardıma gelmesini bekleyin. Sıralı oyun oynuyorsanız mana yenilemesi rünleriyle sürekli Sismik Parça ile rahatsız etme yolunu tercih edebilirsiniz.

Rumble: Önce siz ona saldırmayın, o size saldırsın. Kalkanınızın dolu olduğunu varsayarsak Gaddar Darbe'yi hemen aktifleştirerek fazladan zırh alın. Sismik Parça ve Yeri Sars ile rakibe karşılık verip Sismik Parça'dan gelen hız avantajınız ile hemen uzaklaşın. Eğer yakın kalırsanız Rumble'ın en çok istediği şeyi yapmış olursunuz. Vurun ve kaçın; bırakın size ilk o saldırsın. -***Nurettin Tan***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Zırh Cevheri x3
+4,26 Zırh

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 Zırh

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 Büyü Nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direncinde Artış Nişanı x9
Seviye başına +0,15 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- 300 Dokuma Zırh
- 35 Can iksiri x5

Asıl Eşyalar
- 1000 Dev Kemeri
- 1000 Ninja Tabisi

Oyun Ortası
- 2650 Güneteşi Pelerini
- 3000 Randuin'in Alâmeti

Oyun Sonu
- 2900 Donmuş Yürek
- 2750 Ruh Gömle[illegible]
- 2830 Warmog'un Zırhı

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q E Q E Q R Q W Q
E R E E W W R W W



MORGANA DÜŞMÜŞ MELEK

Kara sanatların güzel ve zarif hizmetkârı olan Morgana, zorba olarak gördüğü kardeşi Kayle'i yenebilmek için düşmüş Valoran yollarına. Hırsı ve yeteneği yasak güçlerle birleşince Kayle'i zorlayacak, hatta yok edebilecek kadar tehlikeli bir hale gelmiş ve bu yüzden kendi halkı tarafından günahkâr olarak adlandırılmış. Bu günahkârın lanetlemek üzerine kurulu, onu karanlıkların ve orta koridorun kraliçesi yapan yeteneklerine yakından göz atalım.

"Kayle'in zorbalığı hâlâ devam ederken dinlenmek olmaz."
-Morgana

MİNYON KESMEK HİÇ BU KADAR KOLAY OLMAMIŞTI

Malum, oyuna yeni başlayanların en büyük sorunu minyon kesmek. "Ne zaman vursam?", "Tek tek mi kessem?", "Aha şunun 20 canı kalmış..." diye minyonlara odaklanırken rakipten defalarca hasar yediğimiz olmuştur. Oyun başlayalı yirmi dakika olmuş ve yetenek gücü taşıyıcısı olarak siz, orta koridorda ancak on tane minyon kesebilmişseniz başınız çok ağrıyacak demektir. "Noob"lar "report"lar havada uçuşurken suçu ormancıya ya da internet hızına atmak geçici bir çıkar yol olsa da esas çözüm son vuruşu öğrenmekten geçiyor. Morgana'nın en büyük özelliği farm yapmak için son vuruşta çok iyi olmanıza gerek kalmaması. Belirli bir alanı lanetleme yeteneği, yani Zulüm Toprağı sayesinde rakipten hasar yemeden kulenin dibinde oturduğunuz yerden birçok minyonu aynı anda kesebilmeniz mümkün. Ayrıca pasif özelliğiniz olan Can Emme sayesinde Zulüm Toprağı'nı etkinleştirdiğinizde kendinizi iyileştirebilirsiniz, böylece koridorda yıkılmaz bir kale gibi uzun süre dayanabilirsiniz.

Morgana'nın diğer yeteneği Karanlık Esaret ise adından anlaşılacağı üzere rakibi yakalayıp yere sabitler. Bu yeteneği de koridoru rahatça ittirebilmenizi sağlayacaktır. Baskın yediğinizde gelen ormancıyı yakalayabilir ve hatta üçüncü yeteneği Kara Kalkan sayesinde zayıflatma büyülerinden (sersemletme, yakalama, susturma) etkilenmeden kaçabilirsiniz. 5. seviyeye geldiğinizde artık yapmanız gereken şey olabildiğince çok agresif ve saldırgan oynamak, bol bol minyon kesmek ve rakibin gelişmesine engel olmak, böylelikle orta koridorun kontrolünü ele geçirmek.

TAKARAK AŞK KANADINI YAKINDA GELECEĞİM

Hep rakibin saldırmasını beklemek tabii ki olmaz. Haritayı sürekli kontrol edip ona göre davranmak önemli. Morgana çok hızlı bir şekilde minyon itebileceği için diğer koridorlara baskına gidebilir. Bu da oyunun seyrini değiştirebilecek önemli bir özellik. Yerinde ve zamanında yapılan bir baskınla taşıyıcınızın puan alması ona koridorda üstünlük sağlayacak, böylece rakip taşıyıcı kendini geliştirmekte sıkıntı yaşayacaktır.

Morgana'yı Morgana yapan esas özelliği şüphesiz rakibi sersemleten ulti'si, yani Ruh Prangası. Yakındaki rakibin hareket hızını azaltıp ona büyü hasarı verebilirsiniz. Eğer rakip hâlâ menzilinizdeyse, sıçrayıp kaçmazsa sersemler. Bu yetenekle takım savaşlarının seyrini değiştirebilir,

ARTILAR

- ✓ Düşmanlarını, hatta bütün takımı etkisiz hale getirebiliyor.
- ✓ Büyü koruması sağlayan yeteneği hayat kurtarıyor.

EKSİLER

- ✗ Ulti'si düşman takımın arasına dalmayı gerektiriyor.

YETENEKLER

Ruh Sömürüsü: Morgana, büyüleriyle her hasar verdiğinde kendisini iyileştiren Can Emme özelliğine sahiptir.

Karanlık Esaret: Morgana bir kara büyü küresi fırlatır. Küre bir rakip birime temas ettiğinde büyü hasarı verir ve birimi bir süre yerine sabitler

Zulüm Toprağı: Belli bir alanı lanetli toprağa çevirerek, burada duran rakiplerin sürekli hasar almasına neden olur.

Kara Kalkan: Dost bir şampiyonun etrafına, kalkan delinene ya da ortadan kalkana kadar büyü hasarını ve zayıflatmaları önleyen koruyucu bir bariyer yerleştirir.

Ruh Prangası: Enerji zincirlerini yakındaki rakip şampiyonlara savurur ve çarpma anında hasar verip, Hareket Hızlarını azaltır. Rakipler Morgana'nın yakınında durmaya devam ederse, birkaç saniye sonra aynı acıyı yeniden yaşatır ve onları sersemletir.

ayrıca kendiniz 1-0 önde bir savaş başlatabilirsiniz. Artık koridorlar bırakılıp iki takım karşı karşıya geldiğinde, o fırtına öncesi sessizlik anında, yani karşınızdakini tartıp "Dalsak alır mıyız?" diye düşündüğünüz o anda, Ruh Prangası'yla savaş başlatmak ideal. Burada en kötü senaryo, her rakibin ayrı yerlere sıçraması ve böylece sersemlemeden kaçması. Rakip takımın Sıçra'sının hazır olup olmadığını kontrol etmek ve ona göre ulti kullanmak artık size kalmış.

Diyelim ki böyle beş kişiye daldınız ve kimse de sıçrayıp kaçmadı, rakip sersemleyene kadar geçen sürede rahatlıkla ölebilirsiniz. İşte burada devreye Zhonya'nın Kumsaati giriyor, yani diğer bir deyişle Morgana'nın stratejisinin bel kemiği. Eşya, özelliği gereği sizi bir süre dokunulmaz kılıyor ve bu sürede yeteneğiniz etki etmeye devam ediyor. Eşyanın süresi dolana kadar rakip sersemleyeceği için artık bundan sonrası takım arkadaşlarınıza kalmış. Sersemlemiş rakip takımı birer birer indirerek takım savaşını rahatça kazanabilirler.

Yeteneklerini kullandıktan sonra Morgana'nın hasar verme adına yapabileceği pek bir şey kalmıyor, çünkü saldırı menzili çok düşük ve verdiği hasar az. Bundan sonra artık takımınızda ikinci bir destek oyuncusu var. Kara Kalkan sayesinde saldırı gücü taşıyıcısını (ya da duruma göre seçtiğiniz hasarı yüksek bir ortağınızı) karşı takımın zayıflatma büyülerinden koruyabilirsiniz.

Artık ulti'niz var, oyun başlayalı 15-20 dakika olmuş. Morgana'yla koridorda bastırıyorsunuz. Burada uygulayabileceğiniz kombinasyonlardan bahsedelim. Sıçra'sı olmayan rakibinize önce Ruh Prangası'nı atıp sersemletebilirsiniz, hemen ardından bulunduğu yere Zulüm Toprağı koyarak olabildiğince çok hasar verebilirsiniz. Burada sersemlemişken Karanlık Esaret'i rakibe atıp fazladan bir süre daha elinizde tutabilirsiniz. Hatta, Tutuştur varsa onu da rakibiniz üzerinde kullanabilirsiniz. Böyle bir kombinasyona dayanabilmesi pek mümkün değil zaten.

Rakip takım Baron'a dalmışken onu çalmak ve üstüne düşman takımı katletmek güzel bir hayal. Baron'dan hasar yemiş rakibin üstüne sıçrayıp Ruh Prangası'nı açabilir, sersemleyen rakibi takım arkadaşlarınızla beraber indirip bir de üstüne Baron alabilirsiniz. *-Ceren Karaköse*

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Mana Yenilenmesinde Artış Mührü x9
Seviye başına +0,065 mana yenilenmesi / 5 sn.

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 Büyü Nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- Sürat Çizmesi – 325
- Can iksiri x4 – 35

Asıl Eşyalar
- Ahenk Kadehi – 880
- Sihirbaz Pabuçları – 1100
- Aşırı Büyük Sopa – 1600

Oyun Ortası
- Zhonya'nın Kumsaati – 3250
- Rabadon'un Şapkası – 3300

Oyun Sonu
- Athene'nin Lanetli Kadehi – 2600
- Hiçlik Değneği – 2295
- Liandry'nin Eziyeti – 2900

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q W W E W R W E W
E R E E Q Q R Q Q



NIDALEE

YABANİ AVCI

Küçücük bir kızken kaybolduğu yağmur ormanlarında hayatta kalmayı başaran, sonrasındaysa ormandaki bir puma ailesi tarafından yetiştirilen Nidalee bugünlerde "medeni" dünyada bizimle birlikte mücadele ediyor. Fakat o artık şirin bir pisicik değil, vahşi bir kadın.

Nidalee çok yönlü bir şampiyon. Yetenek gücü veya saldırı gücüne odaklanarak, herhangi bir koridorda, taşıyıcı, dövüşçü ya da destek olarak oynamak mümkün. Biz bu rehberi orta koridorda yetenek gücü taşıyıcısı olarak oynayacak bir Nidalee (ya da diğer bir deyişle *Mid*alee) için hazırladık.

VAHŞETİN ÇAĞRISI

Nidalee'nin Mızrak Atışı yeteneğiyle daha önce karşılaşmadıysanız ufak bir şok yaşamaya hazır olun. Zira kat ettiği mesafeyle doğru orantılı hasar veren bu mızrağın menzili çok uzun ve azami menzile ulaştığında tam %250 hasar veriyor. %250 deyince gözünüzde nasıl bir şey canlanıyor bilemeyiz ama şöyle diyelim: Oyunun ortalarından itibaren, büyü direnci çok yüksek olmayan bir şampiyonun sağlığının yarısını tek atışta götürebilirsiniz! Bazen attığı bir mızrağın ne kadar can götürdüğünü görünce insan kendisi bile şaşırıyor. Jayce'in Hızlandırma Geçidi + Şok Patlaması kombosuyla birlikte oyundaki en etkili uzaktan "dürtme" yeteneklerinden biri Mızrak Atışı. ARAM oyun modunda Nidalee'nin çok sevilmesinin başlıca sebebi de bu. Yalnız, hedefi tutturmak için biraz akıllı davranmanız, biraz da şanslı olmanız gerekiyor. Düşmanların üstüne değil gidiş yoluna atmaya özen gösterin. İyi ve kötü Nidalee oyuncularını birbirinden ayıran temel etmen, tutturabildikleri mızrak sayısıdır.

Oyun başlangıcında ilk olarak Vahşi Pusu yeteneğini açarsanız, olası bir baskından kendinizi veya takımınızı korumuş olursunuz. Bu tuzağı çalıları ya da bir duvarın ötesini kontrol etmek için kullanabilirsiniz; ilk kurduğunuz anda kısa süreliğine etrafını size gösterecektir. Vahşi Pusu'dan oyun boyunca bir nevi totem olarak faydalanacak olsanız da oyun sonundaki hasar gücünü küçümsemeyin. Doğru yere yerleştirilmiş bir tuzak size fazladan bir skor kazandırabilir. Caitlyn'in kurduğu tuzakların aksine sadece şampiyonların değil, her türlü düşmanın Nidalee'nin tuzaklarına yakalanabildiğini unutmayın. Diğer bir deyişle örneğin Golem'i öldürürken altına bir tuzak kurarsanız kısa süre sonra tuzağa yakalanıp ek hasar alacaktır. Aynı şey koridordaki minyonlar için de geçerli.

İlkel Güdü kendinizi iyileştirip koridorda daha uzun süre kalabilmek adına çok önemli. Fakat oyunun ileri safhalarında takım arkadaşlarınızı güçlendirmek için de harika bir yetenek olduğunu fark edeceksiniz. Bir kuleyi, Ejderha'yı ya da Baron'u hızlıca yok etmek istediğinizde kendiniz yerine saldırı gücü taşıyıcınız üzerinde kullanın ve verdiği saldırı hızı bonusundan faydalanın.

PUMA SURETİ

Altıncı seviyeye gelene kadar Nidalee ile *insan gibi* oynamak durumundasınız. Altın-

ARTILAR

- ✓ Mızrak atışıyla uzak mesafeden çok yüksek hasar veriyor.
- ✓ Puma suretindeyken hızla kaçıp kovalayabiliyor.
- ✓ İyileştirme ve tuzak kurma yetenekleri var.

EKSİLER

- ✗ Altıncı seviyeye gelene kadar yapabilecekleri sınırlı.
- ✗ Mızrak atışını tutturmak tecrübe gerektiriyor.
- ✗ Hızla mana tüketiyor.

YETENEKLER

Kolaçan: Çalılıkta yürümek Nidalee'nin yürüme hızını 2 saniyeliğine %15 arttırır.

Mızrak Atışı / Yere Ser: Nidalee insan suretindeyken, kat ettiği mesafeyle doğru orantılı hasar veren bir mızrak atar. Puma suretindeyken, bir sonraki saldırısıyla hedefinde ölümcül bir yara açar; hedefin canı ne kadar azsa, o kadar çok hasar alır.

Vahşi Pusu / Atıl: İnsan suretindeyken, Nidalee bir kapan kurar. Gafil avlanıp kapana takılan hedefler görünür hale gelerek, 12 saniyeliğine Zırh ve Büyü Direnci kaybeder. Puma suretindeyken, Nidalee ileri atılır ve indiğinde küçük bir miktar hasar verir. Atıl, bekleme süresinden etkilenmez.

İkel Güdü / Pençele: İnsan suretindeyken, Nidalee pumanın ruhunu çağırır ve kendisiyle takım arkadaşlarına kısa süreli saldırı hızı kazandırmasını sağlar. Puma suretindeyken, önündeki rakiplere hızla pençe atar.

Puma Sureti: Nidalee pumaya dönüşerek yeni yetenekler kazanır ve Hareket Hızı değerinde artış elde eder.

cı seviyeye ulaştıktan sonra, R yeteneğinizi kullanarak insan ve puma suretleri arasında geçiş yapabilir ve gerçek potansiyelinize ulaşabilirsiniz. Nidalee puma suretine büründüğünde Q-W-E yetenekleri de değişiyor. En güzel yanı da, puma suretinde kullanılan yetenekler hiç mana tüketmiyor. Burada mutlaka bilmeniz gereken önemli bir ayrıntı var. Q tuşuyla kullandığımız Mızrak Atışı / Yere Ser yeteneğini ele alalım. Seviye atladığınızda Q yeteneğini geliştirdiğiniz zaman sadece Mızrak Atışı'nı geliştirmiş oluyorsunuz. Nidalee'nin puma suretindeyken kullanabildiği Yere Ser, Atıl ve Pençele yetenekleriyse sadece R'ye seviye atlattığınızda gelişiyor.

Puma suretindeyken bazı engellerin üzerinden atlayabilirsiniz. Nidalee'nin bu atlayışı diğer şampiyonların benzer yeteneklerine göre daha az mesafe kat ediyor; dolayısıyla ilk başlarda sık sık duvara toslayacaksınız, normal bir durum. Nereden atlayıp nereden atlayamayacağınızı öğrenmek zaman alacaktır. Hatta kendinize bir Özel oyun oluşturup Nidalee ile harita boyunca gezip tozun, atlayıp zıplayın. En azından Ejderha'nın, Baron'un ve Golemlerin yanındaki duvarlardan atlama noktalarını öğrenmeniz şart.

Uzak mesafeleri kat ederken hep puma formunda kalın ve bekleme süresi doldukça Atıl ile zıplayın. Tanrıça'nın Gözyaşı'nı puma yetenekleriyle hiç mana harcamadan doldurabilirsiniz, aklınızda bulunsun. Ormanda bol bol gezinin. Kovalarken ya da kaçarken yolunuzu azıcık uzatmak pahasına çalıların arasına girin; pasif yeteneğiniz sayesinde hız kazanırsınız.

TECRÜBE KONUŞUR

Nidalee ile oynarken sizi aşırı derecede zorlayacak bir şampiyon yok, ama aranızdaki mesafeyi kısa sürede kat edebilecek Akali, Diana, Fizz, Kassadin gibi şampiyonlara karşı dikkatli oynamakta fayda var. Fizz fırlattığınız mızraklardan kolayca kaçabilir ve Kassadin sizi susturarak kaçmanıza engel olabilir örneğin.

Altıncı seviyeye ulaştıktan sonra yeteneklerinizi art arda kullanıp çok yüksek hasar verebilirsiniz. Tuzağınıza yakalanan bir düşmana mızrak atın, kendinizi iyileştirip ek saldırı hızı kazanın, puma suretine bürünüp düşmanın üzerine atlayın ve ardından sırasıyla Tutuştur büyüsünü, Pençele ve Yere Ser yeteneklerinizi kullanın. Tam sağlıklı bir rakibi bile bu komboyla alt edebilirsiniz. Yere Ser yeteneğini en son kullanmanız önemli, çünkü hedefinizin canı ne kadar azsa o kadar çok hasar veriyor, aklınızda bulunsun.

-Eren Okka

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Mana Yenilenmesi Mührü x9
+0,41 mana yenilenmesi /5 sn.

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- 325 – Sürat Çizmesi
- 35 – Can iksiri x4

Asıl Eşyalar
- 700 – Tanrıça'nın Gözyaşı
- 860 – infilak Degnegi
- 1200 – Pırıltı

Oyun Ortası
- 3300 – Rabadon'un Şapkası
- 1100 – Sihirbaz Pabuçları
- 3000 – Lich Bogan

Oyun Sonu
- 2700 – Başmelek Asası
- 3250 – Zhonya'nın Kumsaati
- 2295 – Hiçlik Degnegi

YETENEK YÜKSELTMELERİ





NOCTURNE

EBEDİ KÂBUS

Hep koridor hep koridor nereye kadar? Nocturne uzun mesafe ilişkisini iyi kotarabilecek azimli bir orman şampiyonu. O, düşman takımdayken sizin için tüm paranoyalar had safhada demektir. Her karanlık çöktüğünde içten içe, "Lütfen benim için geliyor olmasın!" diye dua etmektir.

KARANLIK LORDU OLMAK 101

Umbra Bıçakları adlı pasif yeteneğinden güç alan Nocturne, alan vuruşu yapabildiği için orman yaratıklarına toplu olarak hasar verip aynı zamanda kendini iyileştirme özelliğine sahip. Umbra Bıçaklarınız hazır olduğunda, bir sonraki saldırıyı gerçekleştirmeden önce mümkün olduğunca çok sayıda canavarın arasına girin ki ekstra hasar ve can çalmadan azami fayda sağlayabilesiniz. Doğal olarak, böyle bir kabiliyet ile donanmış bir şampiyonu ormandan beslemek akıllıca bir hareket. Hatta ve hatta, Nocturne bu özel yapısı nedeniyle koridorlarda hemen hemen hiç oynanmıyor.

Karanlığın Eli yeteneğinizin verdiği toplu hasar bir yana, kullandığınız zaman sanki Hayalet sihirdar büyüsü kullanmışsınız gibi minyonların içinden geçebildiğinizi ve hareket hızınızın arttığını fark edeceksiniz. Bu özelliği hem kaçan düşmanları yakalamak, hem de gerektiğinde kaçmak için kullanabilirsiniz.

Oyundaki en değerli savunma yeteneklerinden olan Karanlık Örtüsü her ne kadar kullanışlı olsa da doğru zamanda etkinleştirmezseniz pek bir işe yaramayacaktır. Bu yetenek, açıldığı saniyelerde tek bir düşman yeteneğinin üzerinizde olan etkisini bertaraf etmek üstüne kurulu. W tuşunda bulunan bu yetenek sayesinde 10 can ile Karthus'un Ağıt'ını bile engellemeniz mümkün olduğu gibi, bir de ekstranız var. Eğer engelleme başarıyla gerçekleşirse Karanlık Örtüsü size pasif bir avantaj sağlayıp kısa süreliğine saldırı hızınızı artırıyor. Böylelikle karşınızdaki düşmanın en güçlü vuruş yeteneğini engelleyebilirseniz, üzerine bir sürpriz daha yapmanız bile mümkün. Bunu takım savaşlarında heyecan içerisinde gelişigüzel değil de, karşı takım şampiyonlarının yeteneklerini iyi bilerek ve zamanlamayı tahmin ederek kullanırsanız hem savaş sonuna kadar ayakta kalabilirsiniz, hem de bu sayede takımınıza maksimum yardım edebilirsiniz, aklınızda olsun.

Nocturne'u sahiden korkutucu bir rakip yapan en önemli yetenek ise Paranoya. Kullanıldığı vakit haritadaki tüm düşman şampiyonların görüşünü kısıtlamakla kalmıyor, çok uzak mesafeden dilediğinizin üstüne engel tanımadan deyim yerindeyse uçmanızı sağlıyor. Nocturne'un fısıltısını duyan şampiyonlar hemen kaçışmaya başlayacaktır. Fakat iyi bir Nocturne bu hamlesini o kadar hızlı yapar ki totem sayesinde görülmüş olması bile muhtemelen planını bozmayacaktır.

ARTILAR

- ✓ Yetenekleri ormancılık için çok uygun.
- ✓ Kaçan düşmanları kolayca yakalayabiliyor.
- ✓ Paranoya'nın menzili çok uzun ve ismine yaraşır şekilde korku yaratıyor.

EKSİLER

- ✗ Savunma gücü düşük ve kaçış olanakları sınırlı.
- ✗ Gelişimi satın aldığı eşyalara fazlasıyla bağımlı.

Nocturne'un oyun stiline alıştıkça kalıplaşmış bir kombosunun olduğunu anlayacaksınız. Dikkat etmeniz gereken tek şey, bu komboların hiçbirinden boş dönmemek. Yapmanız gereken her zaman Paranoya ile düşmana atlamak, Karanlığın Eli ile gidiş yoluna yolunuzu kurmak ve akabinde uyguladığınız Tarifsiz Dehşet ile düşmanı kontrol altına almak. Korku etkisine giren düşman birkaç saniyeliğine etkisiz kalacağı için baskın yaptığınız koridordaki arkadaşlarınızın yardımıyla

YETENEKLER



Umbra Bıçakları: Bıçakları: Her 10 saniyede bir, Nocturne'un bir sonraki saldırısı çevresindeki rakiplere %120 fiziksel hasar verir ve kendisini iyileştirir. Nocturne'un normal saldırıları bu bekleme süresini bir saniye azaltır.



Karanlığın Eli: Nocturne hasar veren ve şampiyonların ardında Karanlık Yol bırakmalarına neden olan bir gölge bıçak fırlatır. Nocturne yol üstündeyken birimlerin içinden geçebilir ve Hareket Hızı ile Saldırı Gücü değerlerinde artış elde eder.



Karanlık Örtüsü: Nocturne bıçaklarını güçlendirir ve pasif olarak saldırı hızı kazanır. Karanlık Örtüsü'nü aktifleştirince, bir tek rakip yetenegini engelleyen ve başarılı olursa pasif saldırı hızını ikiye katlayan büyülü bir bariyer yaratarak gölgeler arasında kaybolabilir.



Tarifsiz Dehşet: Nocturne hedefinin zihnine bir kâbus işler ve her saniye hasar verir. Hedef sürenin sonuna kadar menzil dışına çıkmazsa, korkuya kapılır.



Paranoya: Nocturne bütün rakip şampiyonların görüş mesafesini azaltır ve bu arada takım arkadaşlarını görememelerine neden olur. Ardından Nocturne bu fırsattan istifade yakındaki bir rakibinin üzerine atlayabilir.

düşmanı hemencecik alaşağı etmeniz kuvvetle muhtemel.

Nocturne güçlü alan vuruşu sayesinde Çarp sihirdar büyüsüne diğer bazı ormancılardan daha az ihtiyaç duyuyor. Ama biz işimizi garantiye almak ve oyun başlarında hızlıca gelişmek için ormandaki rotasyonumuzda Çarp'ı kullanacağız. Ve elbette takımda bu sihirdar büyüsüne sahip bir şampiyonun olması, Ejder ve Baron'a son vuruşu yapabilmek adına son derece önemli.

BEN BU GECE ÖLMEZSEM, ÖLMEM ÖLMEM HİÇBİR VAKİT

Karanlığın lordu da olsanız ne yazık ki bir Haluk Levent değilsiniz, ölürsünüz valla. Nocturne her ne kadar "yakaladı mı bırakmayan" ve bırakmadı mı da ivedilikle öldüren bir şampiyon olsa da, bazen bu bırakmama durumu kendi aleyhine de kullanılabilecek bir şampiyon. Bunun en güzel örneğini Olaf ile yaptıkları birebir savaşlarda görebiliyoruz. Olaf, League of Legends âleminin en bilindik Nocturne baş düşmanı diyebiliriz. Saldırı hızının aniden artması, sizi yavaşlatması, sizden daha çok can çalma kabiliyetine sahip olması gibi özellikleri sebebiyle plansız bir Nocturne'u avcı olmaktan ava çevirebilen bu şampiyon, ormanda karşınıza çıkarsa başınıza bela olabilir. Karşı takımın ormancısı Olaf iken ne yaparsanız yapın, kendi ormanınızda mavi ve kırmızı güçlendirici veren canavarları öldürürken olası bir istilaya karşı her zaman olduğunuzdan daha dikkatli ve kaçışa hazır olun. Yardımcı koridordan desteğiniz olmadıkça, canı tamamen dolu bir Olaf'a karşı bizzat düello başlatmayın, sonunun pek iyi biteceğini maalesef söyleyemiyoruz...

Gelelim başka bir azılı düşman olan Shyvana'ya. Yine teke tek karşılaşılmaması gereken şampiyonlardan biri olan Shyvana, yapısı gereği sizden daha hızlı bir şekilde orman temizleyebilme özelliğine sahip. Karşı takımın Shyvana'sı varsa yapmanız gereken ilk şey, takımınız ile iyi bir iletişim içerisinde olup gerekirse size yardım etmelerini sağlamak olmalıdır.

Genel hatlarıyla, ormanı hızla temizlemek ve baskın yapmak üzerine kurulu bu şampiyonu olabildiğince etkili kullanmak için haritayı devamlı izlemeniz şart. Tüm ormancılar için geçerli olan bu durum, Nocturne'un ultisi ile yanlışlıkla kule altına gitmemesini sağlamak için daha da büyük önem arz ediyor. Paranoyanız bol olsun!

-Berkan Cesur

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Zırh Delme Cevheri x3
+2,56 zırh delme

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Zırh Delme Damgası x9
+1,28 zırh delme

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- 300 – Avcı Palası
- 35 – Can iksiri x5

Asıl Eşyalar
- 700 – Tin Taşı
- 1200 – Merkür'ün Adımları
- 1337 – Hırpalayan

Oyun Ortası
- 3000 – Randuin'in Alâmeti
- 2000 – Büyük Kertenkele'nin Ruhu

Oyun Sonu
- 3000 – Kara Balta
- 3200 – Mahvolmuş Kralın Kılıcı
- 3703 – Üçlü Kuvvet

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	W	E	Q	Q	R	Q	E	Q
E	R	E	E	E	W	W	E	W



OLAF BAŞIBOZUK

Olaf, kendilerini Başıbozuklar olarak adlandıran, Lokfar topraklarında benzerine az rastlanan güce ve acımasızlığa sahip savaşçıların arasında doğdu. Keskin baltası ve sert görüntüsüyle düşmanlarının kalbine korku salarken, uzak diyarları fethetmeye sefere çıktığı bir yolculuk sırasında geçirdiği bir kaza sonucu kendisini Demacia kıyılarında buldu. Açıkçası iyi ki de bulmuş diyoruz.

Olaf, çok zorlu bir oynanışa sahip olmakla birlikte gayet eğlenceli bir karakter. Hem dayanıklı olması, hem de hasar yönünün kuvvetli olması, onu takım savaşlarının aranılan şampiyonu yapmaya yetiyor.

Olaf ile ormanda tecrübe kazanırken en büyük yardımcınız şüphesiz ki pasif yeteneğiniz olacak. Kaybettiğiniz can başına artan saldırı hızınızı Hırçın Saldırı ile birleştirdiğinizde, kaybettiğiniz canınızı hızlıca telafi edebiliyorsunuz. Böylece kendi bölgenize daha az dönerek, ormanda daha fazla tecrübe kazanıp, rakiplerinize göre avantaj sağlama şansınız oluyor.

Olaf ile ormanda ilk defa oynayacaksanız başlangıç olarak mavi güçlendiriciyi almanız gerekiyor. Hem bekleme sürelerimizin azalması, hem de hızlı mana dolumu ormandan canavarlarla savaşırken maksimum verimi almamızı sağlayacak. Dikkat edilmesi gereken bir diğer konuysa harita kontrolü. Bütün orman karakterleri için hayati önem taşıyan bu konu, Olaf için çok daha önemli çünkü Olaf'ın pasif yeteneğinden yararlanırken, can değeriniz düşecek. Bu durumda rakip takımın size kendi ormanınızda pusu kurması hoş olmayacaktır.

KORKUTAN HİDDET

Olaf gibi bir şampiyon doğru kullandığı zaman, rakipleri için son derece tehlikeli bir hale dönüşme potansiyeli taşıyor.

Harita kontrolü size sadece kendinizi koruma şansı vermekle kalmıyor, ayrıca doğru zamanda doğru yerde olmanız açısından da fazlasıyla önemli. Olaf ile agresif bir oyun oynamanız, rakiplerinizin koridorlarda baskı kurmasını da engelleyecektir. Yine de oyunun başlarında, karşınızda sizi sersemletme yeteneğine sahip şampiyonlar varsa (Pantheon gibi), Ragnarok yeteneğiniz açılana kadar onlardan uzak durmaya çalışın. Oyunun başlarında dayanıklılığınız pek fazla olmayacağı için, birebir gireceğiniz bir savaş büyük olasılıkla rakibinizin galibiyetiyle sonuçlanacaktır.

Ragnarok yeteneğinizin aktif olmasıyla Olaf gerçek potansiyelini kullanabilecek hale geliyor. Doğru zamanda nehirden koşarak gelen bir Olaf, özellikle Ragnarok'u etkinleştirmişse durdurulması çok zor bir hal alıyor. Burada dikkat etmeniz gereken nokta, rakiplerinizin koyduğu totemler. Tabii ki her zaman, hepsini takip etme şansınız yok ama olası noktalardan uzak durabilir ya da rakibiniz tam hamle yaptığı sırada saldırıya geçebilirsiniz. Bu sırada rakibiniz, dikkatini saldırdığı şampiyona ya da canavara verdiği için nispeten savunmasız kalacaktır. Böyle bir şansı yakaladığı-

ARTILAR

- ✓ Dayanıklı ve yüksek hasar potansiyeline sahip.
- ✓ Rakiplerine nazaran, ormanda çok daha hızlı seviye atlayabiliyor.
- ✓ Pervasız Vuruş ile gerçek hasar verebiliyorsunuz.

EKSİLER

- ✗ Ragnarok dışında kaçmak için kullanabileceğiniz bir yeteneğiniz yok.
- ✗ Potansiyelini ortaya çıkarabilmeniz için gereken eşyaların fiyatı biraz yüksek.
- ✗ Pusularda, Balta Fırlat ile her zaman rakiplerinizi tutturamayabiliyorsunuz.
- ✗ Pervasız Vuruş'u kullanırken kendiniz de hasar alıyorsunuz.

YETENEKLER

Başıbozuk Hiddet: Kaybettiği her %1 can için Olaf'ın Saldırı Hızı %1 artar.

Balta Fırlat: Olaf'ın hedef konuma saplamak için fırlattığı balta, yolda biçtiği hedeflere hasar vererek, hareket hızlarını azaltır. Olaf baltasını yerden alırsa, bu yeteneğinin bekleme süresi 4,5 saniye azalır.

Hırçın Saldırı: Olaf'ın Saldırı Hızı artar; Olaf eksik can değerine bağlı olarak Can Çalma ve tüm kaynaklardan iyileşme etkilerinde artış elde eder.

Pervasız Vuruş: Olaf öyle bir hışımla saldırır ki; hem hedefine, hem de kendine gerçek hasar verir ve hedefi yok ederse Can bedelini geri alır.

Ragnarok: Olaf zayıflatma etkilerine karşı bağışıklık ile ilave Saldırı Gücü elde eder.

nızda yeteneklerinizi belli bir sırayla uygulamanız çok önemli. Bu noktada tercih etmeniz gereken sıralama şöyle: Eğer rakiplerinizde sizi yavaşlatabilecek ya da sersemletecek bir yetenek varsa, öncelikle Ragnarok'u açın. Sonra, Balta Fırlat ile düşmanlarınızı yavaşlatın ve Hırçın Saldırı'yı etkinleştirerek, yavaşlayan rakiplerinize saldırın. Eğer rakipleriniz size odaklanmadıysa, hâlâ yüksek can değerine sahip olmanız gerekiyor. Beklemeden, Pervasız Vuruş'u uygulayın ve kaybettiğiniz canı Hırçın Saldırı yardımıyla hızlıca telafi edin. Bu süre içerisinde eğer yerden baltanızı aldıysanız, Balta Fırlat ile tekrar baltanızı rakibinize fırlatabilir ve Hırçın Saldırı'nın saldırı gücünüzü artırması sayesinde rakibinize hem daha fazla hasar verebilir, hem de yavaşlatarak kaçmasını engelleyebilirsiniz.

BÜYÜK GÜÇ, BÜYÜK SORUMLULUK İSTER

Bu acımasız şampiyon ile oynamak ne kadar zevkli ve rakipleriniz için korku verici olsa da eğer canavarları hızlıca öldürmeyi ihmal eder ya da rakipleriniz karşısında geriye düşerseniz, telafi etmesi çok zor olabiliyor. Olaf hem dayanıklı, hem de çok ciddi hasar verebilen bir şampiyon ama bütün bunları yapabilmesi için ihtiyaç duyduğu eşyaların bedeli biraz yüksek. Bu yüzden Olaf'dan istediğiniz verimi alabilmeniz için kendi ormanınıza hâkim olmalı ve rakiplerinizi sık sık pusuya düşürüp altın avantajınızı daima korumalısınız. Oyun içerisinde özellikle ejderhayı rakip takımdan önce ve düzenli olarak kesip, hem kendinize hem de takım arkadaşlarınıza avantaj sağlayabilirsiniz.

Olaf, farklı alanlarda da oynamaya çok müsait bir şampiyon aslında. Ormana alternatif olarak üst koridorda tek başınıza oynayabilir ve/veya takımınızın ihtiyacına göre yüksek hasardan fedakârlık ederek, çok dayanıklı bir karakter de oluşturabilirsiniz. Ben Olaf'ın acımasız ve cesur tarzını ve agresif oynamayı seviyorum ama siz tabii ki kendi tarzınızı şampiyonunuza yansıtabilir ve daha defansif bir oynayış da sergileyebilirsiniz.

Son olarak, bu acımasız karakterin savaş çığlığı ile rakiplerinizin kalbine korku salmak isterseniz, Brolaf kostümüyle Ragnarok'u aktif ettiğinizde "Bromacia!" savaş çığlığını duyabilirsiniz. Valoran'ın kudreti üzerinizde olsun! ***-O. Emir Cerrahoğlu***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- Avcı Palası (300)
- Can iksiri x5 (35)

Asıl Eşyalar
- Antik Golem'in Ruhu (2000)
- Savaş Çizmesi (900)
- Günateşi Pelerini (2650)

Oyun Ortası
- Randuin'in Alâmeti (3000)
- Warmog'un Zırhı (2830)

Oyun Sonu
- Demir Solari'nin Broşu (2550)
- Malmortius'un Agzı (3200)
- Ruh Gömlegi (2750)

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	W	Q	E	Q	R	Q	E	Q
E	R	E	E	W	W	R	W	W



Ryze ASİ BÜYÜCÜ

Sırtındaki kocaman parşömeni zaman zaman onu yavaşlatsa da sahip olduğu güç, düşmanları için her zaman korkutucu bir unsur olmuştur. Bazıları Ryze'ın gücünü sırtındaki büyük parşömenden aldığını düşünse de Ryze, parşömenin metanetinden insanlığı koruduğuna inanıyor. Güç arayışı için çıktığı yolda kendini bilinmezliğin çekiciliğine bırakan Ryze'ın son durağı Adalet Meydanları. Asi Büyücü'nün karşısında bakalım kim durabilecek?

MAVİ GÜÇ

Yetenek gücü taşıyıcılarıyla oynamanın en büyük sıkıntılarından biri şüphesiz mana sıkıntısı yaşamanızdır. Özellikle mavi güçlendiriciye sahip değilseniz, mana harcarken iki kere düşünmeniz gerekir. Bir diğer sıkıntı da eşya alırken yaşanır. Yetenek gücüne yönelik mi eşya alınmalı? Mana miktarını mı artırmalı? Yoksa ikisi arasında denge kurmak mı en doğrusu? Tabii ki bu soruların cevabı oynadığınız şampiyona göre değişir, ama daha rahat bir oynanışı tercih edenler ya da henüz oynadığı karakterde ustalaşma aşamasında olanlar daha çok mana miktarını artırmaya yönelik oynar. Bu, oyunun erken ve orta safhalarında size rahat bir oynanış sunar ama oyunun sonlarında, verdiğiniz hasarın rakiplerinizi yeterince yaralamadığını görürsünüz. Şampiyonunuzla ustalaştıkça da yetenek gücü ağırlıklı ya da daha dengeli eşya seçimleri yapmaya başlarsınız.

Ryze'ın diğer yetenek gücü taşıyıcılarından ayrıldığı nokta da aslında tam olarak burada başlıyor. Ryze gücünü sadece yetenek gücünden değil, mana havuzunun büyüklüğünden de alan bir şampiyon. Bu durum hem Ryze'ı oyun ilerledikçe daha güçlü bir şampiyon yapıyor hem de oyunun başında mana veren eşyaları alıp hem daha uzun süre savaş meydanında kalmanızı, hem de bunu yaparken yeteneklerinizin güçlenmesini sağlıyor. Pek çok yetenek gücü taşıyıcısı oyunun başında Safir Kristal'e sahip olmak istese de bu onlar için yetenek gücü kaybı olacağı için, yetenek gücü veren eşyalara yönelirken Ryze, oyuna Safir Kristal'i alarak başlayabiliyor ve daha oyunun başında orta koridorda rakibine karşı üstünlük sağlayabiliyor.

PARŞÖMENİN BEDELİ

Ryze'ın oyun boyunca sırtında taşıdığı ve yanından bir an olsun ayırmadığı parşömeni çok ağır olsa gerek ki Ryze'ın hareket hızını oldukça yavaşlatıyor. Bu durumda Ryze her ne kadar çok güçlü bir yetenek gücü taşıyıcısı olsa da pusulardan kaçamaması onun sonu oluyor çoğu zaman. İşte bu yüzden şampiyonumuzun yeteneklerini ve kabiliyetlerini ona göre yapılandırmalı ve Ryze'ın hareket hızını mümkün olduğu kadar artırmalıyız. Tutuştur büyüsü belki sizi çok daha tehlikeli yapabilir ama hayatta kalamadıktan sonra ne kadar tehlikeli olduğunuzun da pek bir önemi yok. Bu yüzden hem Hayalet hem de Sıçra büyüsünü alıp, kaçış mekanizmalarımızı artırıyoruz.

Oyunun başında mümkün olduğu kadar çok minyon öldürüp, altın avantajını elinizde tutun ve rakibinizi olabildiği kadar taciz edin. Mana harcamaktan çekinmeyin ama mananızı minyonlara değil, rakibinize harcayın ki geri çekilip mana-

ARTILAR

- ✓ Mana miktarı da yeteneklerinin gücünü artırıyor.
- ✓ Bekleme süreleri kısa.
- ✓ Hem dayanıklı olup hem de yüksek hasar verebilen nadir şampiyonlardan.

EKSİLER

- ✗ Kısıtlı hareket kabiliyeti, kaçması gerektiği zaman sorun olabiliyor.
- ✗ Oyunun başında fazla güçlü değil.
- ✗ Eşya konusunda olmazsa olmazları var, pek fazla özelleştirilebilir bir yapı sunmuyor.

YETENEKLER



Büyü Ustası: Ryze bir büyü yaptıgında, tüm diger büyülerinz sogumaso 1 saniye azalır.



Aşırı Yük: Ryze rakip bir birime saf enerji yükü göndererek agır hasar ve Ryze'ın azami Mana degerine baglı olarak ek hasar verir. Ryze, aynı zamanda pasif olarak bekleme süresinde azalma kazanır.



Rün Hapsi: Ryze hedef rakip birimi rünlerden oluşan bir kapana hapsederek, hareket etmesini ve hasar vermesini önler. Ryze, ayrıca azami Mana degerine baglı olarak ek hasar kazanır.



Rün Akışı: Ryze'ın fırlattıgı, saf büyü gücünden oluşan küre ilk hedefe çarpıp hasar verdikten sonra, sekerek en fazla 6 rakibi daha vurur. Vurulan hedeflerin büyü dirençleri azalır.



Can Havli: Ryze yasak sihir gücünü toplar, kendine can emme özelligi kazandırır ve tüm büyülerinin Alan Etkili hasar vermesine neden olur.

nızı ve canınızı doldururken, rakibiniz de geri çekilmek zorunda kalsın. İlk tamamlayacağınız eşya da Tanrıça'nın Gözyaşı olmalı. Böylece oyunun başından itibaren kullandığınız her yeteneğiniz, oyun boyunca sahip olabileceğiniz azami mana miktarını en tepeye taşısın, buna ihtiyacınız olacağını unutmayın.

Şampiyonunuzun pasif yeteneği, her yetenek harcadığınızda, yeteneklerinizin bekleme süresinin azalmasını sağlıyor. Bu yüzden oyunun başında bütün yeteneklerinizi açmanız lazım ki oyunun başında bekleme sürelerini minimuma indirip, erken safhalarda rakiplerinizin önüne geçebilin. Yeteneklerinizi kullanırken de takip etmeniz gereken sıralama çok basit; sırasıyla Aşırı Yük, Rün Hapsi, Büyü Akışı ve Can Havli. Pasif yeteneğinizin bekleme sürelerini düşürmesi burada çok işinize yarıyor çünkü bu komboyu kullandıktan sonra büyük ihtimalle Aşırı Yük tekrar kullanılabilir durumda oluyor ve oyunun ilerleyen kısımlarında bu kombo sayesinde canı biraz düşük olan bütün rakiplerinizi öldürebiliyorsunuz. Bazı durumlarda bu sıralamayla başlama şansınız olmayabiliyor. Böyle durumlarda yeteneklerinizin açılmasını beklemeden, elinizde ne varsa saldırmakta yarar var. Unutmayın ki kullandığınız her yetenek, diğer yeteneklerinizin bekleme süresini azaltacak.

EN BÜYÜK DESTEKÇİNİZ RYZE

Normal oyunlarda pek sık görülmese de ileri seviye oyuncular zaman zaman Ryze ile destek şampiyonu olarak da oynuyor. Taciz yetenekleri, bitmek tükenmek bilmeyen manası ve rakibi sersemletebilmesi kuşkusuz ki onu doğru oynanabildiğinde çok kullanışlı bir destek şampiyonu yapıyor. Özellikle saldırı yönünün de kuvvetli olması, oyunun ilerleyen aşamalarında takım savaşlarında da takımınıza yardımcı olmanızı sağlıyor.

Güçlü büyücümüz hem oyuna yeni başlayanlar için hem de Adalet Meydanlarının usta oyuncuları için tercih edilebilecek şampiyonlardan biri. Kaçış mekanizmalarını çözdükten sonra, karakterin oyuna kattığı fazladan bir zorluk yok ama tabii ki rakiplerinizin hareketlerini önceden tahmin edip, alacağınız riskleri de buna göre ayarlamak tamamen sizin oyun tecrübeniz ile doğru orantılı. Lanetli parşömenin ve onun asi koruyucusunun gücü artık sizin ellerinizde. -***O. Emir Cerrahoğlu***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Hareket Hızı Cevheri x3
%1,5 hareket hızı

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 büyü nüfuzu

Gelişmiş Mana Artışı Mührü x9
Seviye başına +1,17 mana (şampiyon 18. seviyedeyken +21,06)

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

- Safir Kristal — 400
- Can iksiri x2 — 35

ASIL EŞYALAR

- Tanrıça'nın Gözyaşı — 700
- Asırlık Sopa — 2800
- Sihirbaz Pabuçları — 1100

OYUN ORTASI

- Ataların Buyruğu — 2000
- Buzul Örtü — 1350

OYUN SONU

- Başmelek Asası — 2700
- Hiçlik Değneği — 2295
- Donmuş Yürek — 2900

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	W	E	Q	Q	R	Q	W	Q
W	R	W	W	E	E	R	E	E



SHEN — ALACAKARANLIĞIN GÖZÜ

Oyunda suikastçı diye bir birim varken bir Ninja'nın tank olmasını hep çok ilginç bulmuşumdur. Shen dengeyi korumaya yemin etmiş bir Ninja klanının üyesi. İnanılmaz zor testlerden geçerek rütbesini almış, soğukkanlı bir şampiyon.

GÖLGELERİN ARASINDAN

Evet, Shen bir Ninja ama League of Legends mantığında bir suikastçı değil, aksine çok kuvvetli bir tank. Ormancı olarak ya da üst koridorda oynayan bu şampiyonun en önemli özelliği Birlikten Kuvvet Doğar özelliği sayesinde tüm haritaya hâkim olarak arkadaşlarına yardım edebilmesi. Shen, ulti'siyle dost bir birimin üzerinde koruyucu bir kalkan oluşturarak hemen yanına ışınlanabilir. Bu, karşı takımın avantajı elinde bulundurduğunu sandığı bir anda işlerin tersine dönmesine neden olacak, bana kalırsa oyundaki en güzel yeteneklerden birisidir. Shen'in bu özelliğinden faydalanabilmeniz için yardıma ihtiyacı olan biri var mı yok mu diye bir gözünüzün sürekli haritada olması gerekir. Yeteneğin yeniden dolma süresinin uzunluğundan dolayı gerçekten ihtiyaç olduğu zamanlarda kullanılması çok önemlidir. Saldırıya uğrayan kişi yakında bir çalıya girerse ve bu özellik o esnada kullanılırsa rakip ne olduğunu anlamadan Shen ile karşılaşabilir. Bu yeteneğin tek kötü yanı sizi bulunduğunuz noktadan (örneğin üst koridor) çok uzağa götürebilmesi ve koridorunuzun o esnada savunmasız kalmasıdır. Dolayısıyla eğer üst koridorda Shen oynuyorsanız pozisyonunuza hemen dönebilmeniz için sihirdar büyüsü olarak Işınlan almanız yararınıza olacaktır.

Shen'i diğer tanklardan farklı kılan özelliklerinden birisi Cani Kılıç yeteneğiyle rakibe uzaktan hasar verebilmesidir. Örneğin Malphite ile oynarken de bunu yapabilirsiniz fakat bu size manaya mal olduğundan üst üste atamazsınız. Shen mana yerine enerji kullandığı için ve Cani Kılıç'ın bekleme süresi az olduğundan bunu üst üste kullanabilir. Aynı şekilde kendisinden uzakta kalan minyonları rakibe yaklaşmadan da avlayabilir. Ayrıca Cani Kılıç ile hedefinizi işaretleyerek ona vurduğunuzda bir miktar canınızı geri kazanırsınız, fakat bu az bir miktar olduğundan buna güvenmemenizi tavsiye ederim.

Shen ile üst koridorda oynarken karşınıza çok ağır saldırı gücü hasarı veren şampiyonlar gelebilir. Size tavsiyem başlangıç eşyalarınızı karşınıza gelecek rakibe göre seçmenizdir. Kolay karşılayacağınız bir rakip için hızla ayakkabı çıkabilirsiniz ama Darius gibi sert vuran biri varsa Dokuma Zırh daha iyi bir başlangıç olacaktır. Bu gibi durumlarda koridordaki durumunuza göre yeteneğinizi geliştirmelisiniz. Eğer rakibiniz sizi gerçekten çok bunaltıyorsa ve ormancınız yardıma gelemiyorsa ilk olarak Şaşırtmaca yeteneğinizi geliştirerek daha dayanıklı hale gelebilirsiniz. Ama koridorda baskın oynayan sizseniz Cani Kılıç'ı izleyerek saldırgan oynayabilirsiniz. Seçim tamamen sizin koridordaki durumunuza bağlı.

Takım savaşlarında Shen'i üstün kılan bir diğer yetenekse Gölge Fırlayışı. Shen ileriye doğru atılarak üzerinden geçtiği rakiplerin ilgisini kendi üzerine çeker. Bunu takım savaşları esnasında kullanırsanız rakibi 1,5 saniye iptal edersiniz. Hatta bazı oyuncular farkında olmadan size saldırmaya devam edebilirler. Bu yetenekte dikkat

ARTILAR

- ✓ Haritanın herhangi bir noktasındaki takım arkadaşını koruyabiliyor.
- ✓ Gölge Fırlayışı ile birden fazla hedefi etkisiz hale getirebiliyor.

EKSİLER

- ✗ Saldırı gücü ve minyon öldürme hızı biraz düşük.
- ✗ Takım savaşlarında Gölge Fırlayışı'nı ıskalarsanız enerjinizi tükettiğinizden bitersiniz.

YETENEKLER

Ki Saldırısı: Her 8 saniyede Shen'in bir sonraki saldırısı fazladan hasar verir. Shen'in her saldırışında, Ki Saldırışı'nın soguması azalır

Cani Kılıç: Hedef birime hasar vererek, can çeker ve hedefe saldıran takım arkadaşlarını iyileştirir.

Şaşırtmaca: Shen gelen hasarı birkaç saniyeligine soguran bir kalkana bürünür.

Gölge Fırlayışı: Shen seçilen bir konuma süratle atılır ve karşılaştıgı rakipleri kışkırtarak, onlara az miktarda hasar verir.

Birlikten Kuvvet Doğar: Shen seçilen dost şampiyonu gelen hasarlara karşı korur ve kısa süre sonra da, şampiyonun yanına ışınlanır.

edilmesi gereken nokta aşırı enerji tüketmesidir. Eğer yanlış bir şekilde atlayış yaparsanız Shen'in bütün enerjisi havuzunu neredeyse tüketirsiniz (yakaladığınız rakip başına enerji aldığınızdan mutlaka hedefi tutturmaya çalışın).

Shen'e Aklın Sonu, Statikk Hançer gibi Saldırı Hızı veren eşyalar alırsanız fazladan hasar vurmanıza yarayan Ki Saldırısı'nın tetiklenmesini çabuklaştırırsınız. Biraz melez oynanırsa oyunun bu önemli tankı rakibe ciddi hasar veren bir şampiyon haline de gelebilir.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Bazen en iyi taktik rakibin size saldırmasını beklemektir. Özellikle Shen gibi aktif ettiğinizde fazladan zırh veren yetenekleriniz varsa.

Jayce: Her şampiyonun üst sıradaki baş belası Jayce. Sürekli hareket halinde olup Şok Patlaması'ndan sakınmaya çalışın. Rakibiniz saldırgan oynamayı seviyorsa ilk o saldıracaktır. Saldırıyı çektiği anda Şaşırtmaca'yı etkin hale getirerek o saldırıdan en az hasarı alın, ardından Cani Kılıç ile vurarak canınızı ufak miktarda doldurun. Şaşırtmaca yüzünden istediği hasarı vuramadığını gören Jayce sizi geri iterek kaçmayı deneyebilir, o zaman da Gölge Fırlayışı ile onu yakalayabilirsiniz. Bunu yapmak için başlangıçta Dokuma Zırh alarak dayanıklılığınızı artırmanızı öneririm.

Olaf: Tam bir baş belasıdır. Pervasız Vuruş yapabilmek için mesafeyi çok iyi ayarlayarak size vur-kaç yapmaya çalışacaktır (iyi bir oyuncu ise). Eğer bunu yapamıyorsa biraz rahat hissedebilirsiniz. Karşıda Olaf varsa koridorda çok açılmamanızı, çünkü ne zaman saldırıp saldırmayacağını bilemeyeceğinizi hatırlatırım. Vereceği hasarı karşılayacak kadar hasar gücünüz ne yazık ki yok. Size kolaylıkla hasat da yaptırmayacaktır, o yüzden kule altına çekilip ormancıdan yardım isteyin. Size gerçek hasar verebildiği için normal zırhtan önce can değerinizi artıran Warmog'un Zırhı gibi eşyaları tercih edin.

Yorick: Yorick'e hasar verebilmek için kafa kafaya çarpışmanız gerekir ki Yorick de bunu ister. Hasat yapmaya çalışmanız halinde hayaletler ile sizi sürekli rahatsız edecek ve aldığı yaraları bu şekilde kapatacaktır. Oyunun başından dikkatli bir şekilde sadece minyon öldürmeye odaklanın. Ne yaparsanız yapın Yorick sizi kule altına itecektir. Her kuruşu savunmaya yatırın, ilk olarak Şaşırtmaca yeteneğinizi yükseltin ve ormancınızdan yardım isteyin. Başka türlü Yorick ile başa çıkmanız mümkün değil. ***-Nurettin Tan***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Can Cevheri x3
+26 Can

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 Büyü Nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- 440 Doran'ın Kalkanı
- 35 Can iksiri

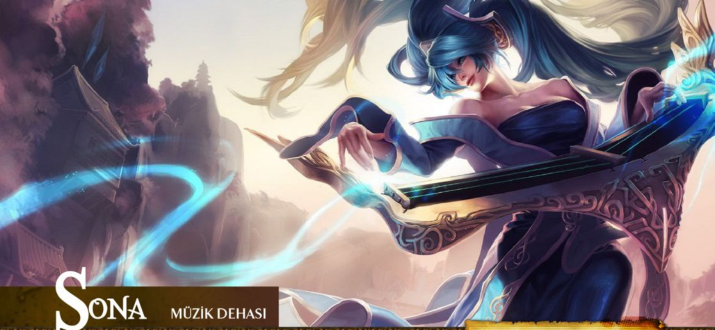
ASIL EŞYALAR
- 1200 Merkür'ün Adımları
- 2650 Günateşi Pelerini
- 1250 Agırkan

OYUN ORTASI
- 3000 Randuin'in Alâmeti
- 2750 Ruh Gömleği

OYUN SONU
- 2830 Warmog'un Zırhı
- 3703 Üçlü Kuvvet

YETENEK YÜKSELTMELERİ





SONA MÜZİK DEHASI

Sona bir yetimhanenin kapısına antik bir çalgı aletiyle terk edilmiş şekilde bulunmuş, ailesini tanımadan büyümüş, konuşamayan bir şampiyonumuz. Oyunun en etkili destek karakterlerinden birisi olduğu için günümüze kadar sağlam dengeleme yediğini hatırlatmak gerek.

"BUGÜN HANGİ BAŞYAPITI ÇALALIM?"

Mümkünse "Zafer" başyapıtını çalalım Sona'cım. Sona, takım arkadaşlarına hem hare yayarak yardım eder hem de her hare değişikliğinde onlara bir süreliğine fazladan özellikler katar. Bu yüzden en çok tercih edilen destek şampiyonlarından biri diyebilirim. Son yapılan değişikliklerle savunma gücü düşürüldüğü için artık biraz daha kırılgan ve dikkatli oynanması gereken bir şampiyon olduğunun altını çizmek gerekli.

Sona alt koridorda pasif yeteneği olan Baskın Akor sayesinde çok saldırgan oynayabilen bir destek karakteridir. Bunun sebebi bastığı her üç akorda bir kullanacağı yeteneğin gücünü daha da artırmasıdır. Örneğin ilk yeteneği olan Cesaret İlahisi sayesinde Sona yakınındakilere yetenek ve saldırı gücü haresi yayar ve yeteneği ilk kullandığı anda en yakındaki iki dosta fazladan artı verir (bu sistem ulti hariç bütün yeteneklerde aynı şekilde işler). Bununla da kalmaz, yakınındaki iki hedefe hasar veren ses dalgaları gönderir.

Eğer Baskın Akor'u Cesaret İlahisi ile kullanırsanız en yakındaki tek bir rakip iki kat fazla hasar alır. Verilen bu hasar inanın bir destek şampiyonu için çok yüksektir. Bu sayede Sona, taşıyıcısı ile beraber koridoru erkenden ele geçirebilir. Ancak kontrollü oynamanız gerektiğini tekrardan hatırlatmalıyım, çünkü Sona çok kırılgan bir destek şampiyonu ve yakalandığı zaman kolay ölür.

Metanet Aryası oyundaki en kısa bekleme süresine sahip iyileştirme yeteneğidir. Soraka kadar fazla can doldurmasa bile sürekli aralıklarla basıldığından takım arkadaşınıza katkısı büyüktür. Yakındaki en yaralı dostu iyileştirmeyi hedefler, bununla da kalmaz, zırh ve büyü direncini kısa süreliğine artırır. Yeteneğin yaydığı hare ise zırh ve büyü direnci verir (Taric gibi sadece zırh artısı vermekle kalmaz). Eğer Metanet Aryası'nı Baskın Akor ile çalarsanız rakibin verdiği hasarı azaltabilirsiniz, bunu tek başınıza kaldığınızda ve hasar alırken kullanmanız mantıklı olacaktır.

Sürat Şarkısı yakınınızdaki dostlara hareket hızı haresi yayarken anlık sürat patlamalarına da sebep olur. Uluların Tılsımı'nın sürekli kullanılabileni diyebiliriz. Tabii ki onun kadar hız vermese de kaçanları yakalamada ya da kovalayanlardan kaçmada çok işe yarayan bir özelliktir.

ARTILAR

- ✓ Hareleriyle bütün takıma artı özellikler katıyor.
- ✓ Pasif yeteneği sayesinde ağır hasar verebiliyor.
- ✓ Ulti'si sayesinde karşı takımı tamamen sersemletebiliyor.

EKSİLER

- ✗ Savunma gücü çok zayıf olduğu için çok hasar alıyor.
- ✗ Kaçık Yeteneki yok. Bazı durumlarda ulti'yi kaçmak için kullanmak gerekiyor
- ✗ İyileştirme büyülerini sık sık atarsanız manası oyun başında çabuk bitebiliyor.

Sona'yı takım savaşlarında çok tehlikeli yapan özelliğiyse ulti'si Kreşendo'dur. Etki alanındaki tüm düşmanları 1,5 saniyeliğine etkisiz hale getirebilir. Bu yüzden rakibi dar alanlarda savaşmaya zorlamak olabildiğince fazla düşmanı aynı anda yakalayabilmek için faydalı bir taktik olur. Bu ulti'nin zayıf noktası denebilecek yanıysa kullanmak için rakibe çok yaklaşmanız gerekmesi. Sona, takıma

YETENEKLER



Baskın Akor: 3 büyü yaptıktan sonra Sona'nın bir sonraki saldırısı, fazladan büyü hasarı ve Sona'nın o an çaldığı şarkıya bağlı olarak artı bir etki verir.



Cesaret ilahisi: Sona Cesaret ilahisi'ni çalarak, yakınındaki dost şampiyonlara ek Hasar ve Yetenek Gücü kazandırır. Bu büyü, ayrıca ses okları da fırlatarak en yakın iki rakip şampiyon ya da canavara büyü hasarı verir.



Metanet Aryası: Sona Metanet Aryası'nı çalarak yakınındaki şampiyonlara ek Zırh ve Büyü Direnci kazandırır. Bu büyü, ayrıca iyileştirme melodileri de yayar ve Sona ile yakınındaki yaralı bir takım arkadaşını iyileştirir.



Sürat Şarkısı: Sona Sürat Şarkısı'nı çalarak, yakınındaki dost şampiyonlara ek Hareket Hızı kazandırır. Bu büyü, ayrıca yakınındaki takım arkadaşlarında bir sürat patlaması yaratır.



Kreşendo: Sona en güçlü akorunu basarak, rakip şampiyonları dans etmeye zorlar ve onlara zamanla hasar verir.

güçlü faydalar sağladığı için rakip tarafından erkenden oyundan düşürülmek istenebilir. Bazı durumlarda bu yüzden Kreşendo atamadan ölebilirsiniz. Takım savaşlarında sürekli hare değiştirerek dostlarınızı iyileştirmeli, mümkünse rakibe hasar vermelisiniz. Gözünüz ve parmaklarınız sürekli yeteneklerinizin bekleme sürelerinde olmalı.

Sona sağladığı faydalar ve çok etkili ulti'si sayesinde oyunun her aşamasında faydalı bir destek şampiyonudur. Halen denemeyen varsa Sona'yı mutlaka denemeli.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Sona ile oynarken eğer dikkatliyseniz kolay kolay engellenemezsiniz. Ama savunma gücünüz çok az olduğu için eğer yakalanırsanız bitersiniz. Buradaki "eğer" kısmı çok önemli.

Blitzcrank: Yakalanma konusundaki en rahatsız edici şampiyonlardan biri. Yapmanız gereken tek şey yakalanmamak, bu kadar basit. Sizi çalılardan çekmeye çalışabilir, çalılara totem atarak mutlaka ama mutlaka nerede olduğunu görmelisiniz.

Eğer saldırgan oynayacaksanız saldıracağınız ilk hedef mutlaka rakip taşıyıcı olmalı çünkü Blitzcrank her türlü saldırıdan rahatlıkla sıyrılabilir. Bazen Blitzcrank özellikle kule altına doğru geri çekilir. Bu, oyundaki üstünlüğünüzü kabul ettiği anlamına gelmeyebilir. Sizi iyice kendine çekerek kaçışınızı imkânsız hale getirme çabası olabilir. Sürekli kendi minyonlarınızın arkasında durun.

Taric: Tarık sizi kendine çekemese de rahatlıkla sersemletme atabilir ve durduğunuz o birkaç saniye içinde çok ağır hasar alabilirsiniz. Taric ve onun taşıyıcısı birbirine çok yakınken onlara hasar vermeye kalkmayın. Aralarında biraz mesafe varken sersemletmeyi yeseniz bile taşıyıcısı saldırı yapmak için geç kalacaktır ve en yüksek zararı veremeyeceklerdir. Ufak ufak vur kaçlar yapın ve en iyisi 6. seviyeyi bekleyin.

Leona: Öncelikle kolay gelsin demek zorundayım. Leona'ya karşı oynarken sürekli hareket halinde olarak Ufuk Kılıcı'nı tutturmasını zorlaştırın. Çalılara kesinlikle totem atın ve Ufuk Kılıcı'nın mesafesinin dışında hareket etmeye mutlaka özen gösterin. İkili ile çatışmaya girerseniz neyiniz var neyiniz yok mutlaka taşıyıcıya boşaltın.
-Nurettin Tan

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Altın Cevheri x3
+1 Altın / 10sn

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 Büyü Nüfuzu

Gelişmiş Mana Yenilenmesinde Artış Nişanı x9
Seviye başına +0,055 mana yenilemesi / 5 sn.

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- 75 – Görünmez Totem x2
- 365 – Eski Para

ASIL EŞYALAR
- 850 – Göçebe Madalyonu
- 950 – Keşiftaşı
- 325 – Sürat Çizmesi

OYUN ORTASI
- 2100 – Uluların Tılsımı
- 1900 – Ordu Kalkanı
- 1550 – Yakut Keşiftaşı

OYUN SONU
- 1600 – Mikael'in Kazanı
- 2550 – Demir Solari'nin Broşu

YETENEK YÜKSELTMELERİ

Q	W	Q	E	Q	R	Q	W	Q
W	R	W	W	E	E	R	E	E



SORAKA YILDIZ ÇOCUK

Soraka yeryüzüne inmeden evvel gücünü yıldızlardan alan ilahi ve ölümsüz bir varlıktı. Fakat Warwick'in aldatmacası yüzünden ilahi güçlerinden vazgeçip yeryüzüne ölümlü olarak indi. O günden beri kendisini yaralıları iyileştirmeye adadı.

"İYİLEŞTİRMEK VE KORUMAK İÇİN"

Oyunu oynarken bu cümlenin sıkça Soraka'nın dudaklarından döküldüğünü duyacaksınız. Bu sözler aslında karakterin yapısını tanımlamak için biçilmiş kaftan, çünkü Adalet Meydanı'nda Soraka kadar etkili iyileştirme büyüsü kullanan başka bir şampiyon bulamazsınız.

Soraka saldırı, iyileştirme, etkisiz hale getirme gibi birçok yeteneği bünyesinde barındırıyor. Örneğin, İlham yeteneğini dosta ya da düşmana attığınızda farklı etkileri var. Dosta atarsanız o birimin manasını belli bir düzeyde artırırsınız ve bu büyüyü yapmak Soraka'nın manasından hiç götürmez. Bu yüzden Soraka yanındaki taşıyıcı karakterin mana havuzunu sürekli doldurarak koridorda saldırgan bir oyuna sebep olabilir. İlham büyüsünün bir başka özelliğiyse düşman şampiyona atıldığında onu susturması ve belirli bir büyü hasarı vermesidir. Eğer taşıyıcının manası yeterliyse iki kişi aynı anda saldırarak alt koridorda rahatlıkla hâkimiyet kurabilirler. Burada dikkat edilmesi gereken, İlham'ı kullanırken susturma ve mana yenileme dengesini iyi korumaktır.

Soraka iyileştirme büyüsünü oyunda en iyi yapan şampiyonlardan biri ama ismi Astral Lütuf olan bu yeteneğin bekleme süresi çok uzun. Bu, Soraka'nın zayıf noktası sayılabilir çünkü genellikle rakipleriniz Astral Lütuf attıktan sonra çok fazla bekleyeceğinizi bildiğinden hemen saldırıya geçer. Bu yüzden taşıyıcının ve Soraka'nın Astral Lütuf beklemedeyken saldırgan oynamamalarını tavsiye ederim. Bu yetenek kullanıldığı zaman hedefe fazladan zırh da verdiği için tam saldırı anında kullanılması kendi taşıyıcınızın karşı taşıyıcıya karşı biraz üstün olmasını da sağlayacaktır.

Yıldız Yağmuru ise Soraka gibi destek sınıfı bir karaktere göre fazlasıyla saldırgan bir yetenek. Eğer eğlenmek için yetenek gücünüzü geliştirerek oynuyorsanız çok can yakan bir büyü, fakat tamamen desteğe gidecek oyuncuların en son almaları gereken yetenek diyebilirim. Bunun nedeniyse zaten alt koridorda oynarken minyon kesmeyecek olmanız. Yıldız Yağmuru birden fazla hedefe hasar verdiğinden hem taşıyıcınıza kötülük yapmış olursunuz, hem de koridoru gereksiz yere itersiniz. Rakibin büyü direncini düşürmesi faydalı gibi görünse de düşürülen miktar çok az olduğu için etkisi neredeyse yok gibi. Size tavsiyem Yıldız Yağmuru'nu en son almanız, hatta alırken de olabildiğince geciktirmeniz olacaktır.

Soraka oynarken bütün takım ile iletişim halinde olmalısınız çünkü Soraka'nın ulti'si Dilek haritada mesafe gözetmeden bütün dost oyuncuları iyileştirir. Başka koridorlarda zorda kalan arkadaşlarınıza yardım için bunu kullanabilirsiniz, ama dediğim gibi sizinle iletişim halinde olmaları gerekir. Başka bir kullanım yöntemiyse şu: Diyelim ki bir savaştan uzak kaldınız ve dostlarınız dövüşten galip çıkacaklar, gerekmese bile Dilek yeteneğini kullandığınız takdirde arkadaşlarınızı iyileştirdiğiniz için asist yapmış olursunuz ve asist altını

ARTILAR

- ✓ İyileştirme büyüsü kuvvetlidir.
- ✓ Koridor sürecinde susturma ve mana yenileme yeteneğiyle baskı kurabilir.
- ✓ Ulti'siyle haritanın bir diğer ucundaki dostunun hayatını kurtarabilir.

EKSİLER

- ✗ Takım savaşlarında rakibe karşı alan etkili kontrol yeteneği yok.
- ✗ İyileştirme büyüsünün bekleme süresi uzun.
- ✗ Dayanıksız ve herhangi bir kaçış yeteneği yok.

YETENEKLER



Kurtuluş: Soraka'nın can ve mana yenileme yetenekleri, hedefte eksik olan her %2'lik can ve mana değeri için %1 daha güçlüdür.



Yıldız Yağmuru: Gökten bir yıldız sağanağı boşanarak, yakındaki bütün rakiplere büyü hasarı verir ve kısa süreliğine Büyü Direnci değerlerini azaltır. Yıldız Yağmuru bir rakip şampiyona isabet ederse, Astral Lütuf'un bekleme süresi azalır.



Astral Lütuf: Soraka kutsadığı bir dost birimin canını yeniler ve kısa süreliğine Zırh artışı sağlar.



İham: Bir dostun Mana değerini yeniler ya da bir rakibin hasar görmesini ve kısa süreliğine susturulmasını sağlar.



Dilek: Soraka takım arkadaşlarının yüreklerini umutla doldurarak, kendinin ve bütün dost şampiyonların canlarını anında yeniler.

kazanırsınız. Dilek ayrıca oyundaki en korkutucu yeteneklerden biri olan Ağıt'a karşı muhteşem bir ilaçtır. Karthus tüm takım arkadaşlarınıza birden hasar vermeden siz hepsini iyileştirip hayatlarını kurtarabilirsiniz.

Oyun sonu savaşlarında Soraka rakibi topluca sersemletme ya da kontrol etme özelliklerinden mahrum kaldığı için Sona, Nami ya da Zyra kadar etkili olamayabilir. Fakat İlham büyüsünün yerinde kullanımı takım savaşlarında rakip takımdan bir oyuncunun kısa sürede düşmesinde çok önemli bir faktör olabilir (bunu yapabilmek için takımınızla saldıracağınız hedefi önceden belirlemelisiniz). Soraka'nın koridor sürecinde çok güçlü bir destek şampiyonu olduğunu unutmayın, eğer o koridoru eziyorsanız kulelerini almayı olabildiğince geciktirerek taşıyıcı şampiyonunuzu iyice güçlendirme yoluna gidin.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

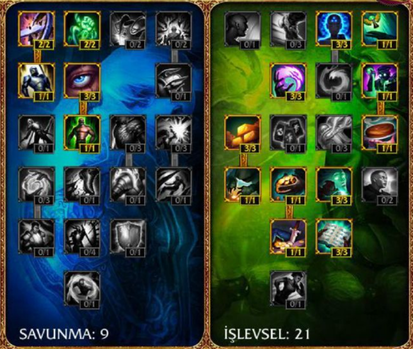
Soraka'nın en önemli özelliği çok etkili şekilde iyileştirme yapmasıdır. Ama bu özelliğini tekrar kullanmak için uzun süre beklemek zorunda olması büyük bir dezavantaj. Soraka'nın bu açığını kapatmak için sürekli saldırgan oynamayı seçebilirsiniz ama o zaman da sakınmanız gereken şey yakalanmaktır.

Caitlyn: Karşınıza gelebilecek en belalı rakip taşıyıcılardan biri. Sizi ve taşıyıcınızı sürekli otomatik saldırı ile rahatsız edebilir ve sonuç olarak canınızı azaltıp geri çekilmeye zorlayabilir. Buna verilecek en güzel yanıt takım arkadaşınız ile beraber aynı anda saldırıp zamanında geri çekilmektir. Ya da taşıyıcınızın uzaktan hasar verebilen ama mana harcayan bir yeteneği varsa (örn. Varus) bu şekilde Caitlyn'i rahatsız eder, siz de takım arkadaşınızın manasını doldurursunuz.

Leona: Her an üzerinize saldırma ihtimaline karşılık biraz mesafe bırakmanız akıllıca olacaktır. Eğer size saldırırsa İlham ile onu susturup kaçmaya çalışabilirsiniz. Eğer savaş kaçınılmaz görünüyorsa İlham'ı rakibin taşıyıcısına atıp, kendi taşıyıcınız ile ona odaklanmanız gerekir. Leona size saldırdığında kesinlikle Leona'ya odaklanmayın.

Blitzcrank: Blitzcrank'ın Roket El'ine yakalanırsanız ölürsünüz, bu kadar basit. Her şampiyon için bunu tekrarladığımı biliyorum ama yapacağınız şey minyonların arkasında durmaya özen göstererek rakibi rahatsız etmek olmalı. Siz ya da takım arkadaşınız yakalandığı zaman alınacak hasarı Astral Lütuf bile kurtaramaz. Karşınızdaki Blitzcrank boşa kanca sallarsa artık saldırı zamanı demektir. ***-Nurettin Tan***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Altın Cevheri x3
+1 Altın / 10sn.

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Zırh Damgası x9
+0,91 Zırh

Gelişmiş Bekleme Süresi Nişanı x9
-%0,83 bekleme süresi

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

- 75 – Görünmez Totem x2
- 365 – Eski Para

ASIL EŞYALAR

- 850 – Göçebe Madalyonu
- 950 – Keşiftaşı
- 325 – Sürat Çizmesi

OYUN ORTASI

- 2100 – Uluların Tılsımı
- 1900 – Ordu Kalkanı
- 1550 – Yakut Keşiftaşı

OYUN SONU

- 1600 – Mikael'in Kazanı
- 2550 – Demir Solari'nin Broşu

YETENEK YÜKSELTMELERİ

W – E – W – Q – W – R – W – E – W
E – R – E – Q – E – Q – R – Q – Q



TARIC MÜCEVHER ŞÖVALYESİ

Taric, League of Legends'ın en renkli karakterlerinden birisi ve bunun tek nedeni üzerindeki mücevherler değil. Dostlarına verdiği destek haresi sayesinde takımını bir kalkan gibi koruyan, onurlu bir şövalye o.

KULLANIŞLI VE STİL SAHİBİ

Taric'in en kullanışlı kısmı Parıltı yeteneğiyle rakiplerini 1,5 saniyeliğine sersemletmesidir. Oyuna bu yetenekle başlarsanız hem olası bir takım savaşında hem de devamında gelecek koridor aşamasında avantaj kazanırsınız. Rakibiniz belki ilk sefer Sıçra yeteneğiyle kaçacak, ama ikinci kez o kadar şanslı olmayacaktır.

Parıltı'yı kullanmak için rakibe yanaşmaya ya da hedef tutturmak için çabalamaya gerek yoktur, sadece düşmanı seçer ve tıklarsınız. Geçen o 1,5 saniyelik arada takım arkadaşınız olan taşıyıcı bütün hasarını talihsiz rakibin üzerine kusar. Hele ki yanınızda Draven, Graves ya da Miss Fortune gibi yüksek hasar gücüne sahip bir taşıyıcı varsa, oyunun başından itibaren saldırgan oynayıp üstünlük sağlayabilirsiniz.

Mana sıkıntısı yaşamamak için Parıltı'yı sürekli kullanmaktansa doğru zamana saklamayı tercih edin. Koridordaki dostunuzun konumunu kontrol edin; eğer siz rakibi sersemlettikten sonra ona hasar verebilecek kadar yakında değilse, Parıltı'yı kullanmayın. Kullanmasanız bile kullanacakmış gibi yaparak rakipleriniz üzerinde baskı kurabilir, böylelikle minyon öldürmelerine engel olup gelişimlerini sekteye uğratabilirsiniz. Özellikle menzili çok uzun olmayan ya da saldırılarından kaçabileceğiniz rakiplere karşı bu taktiği deneyin. Takım savaşlarında ise önünüze çıkan ilk düşman üzerine sallamaktansa biraz bekletmek faydalı olacaktır. Örneğin biri olur da taşıyıcınızın dibine kadar sokulmayı başarırsa onun üzerinde kullanırsınız ve savaşı belki de bu sayede kazanırsınız.

Taric, Ortak Şifa yeteneği sayesinde hem kendisinin hem de yanındaki arkadaşının aldığı yaraları koridor aşamasında rahatlıkla sarabilir. Fakat bekleme süresi çok uzun olduğu için taşıyıcının buna bel bağlamadan dikkatli oynaması gerekir. Çünkü genelde rakip, siz Ortak Şifa kullanıldıktan sonra saldırıya geçer.

Ortak Şifa'yı geliştirirseniz Taric'i takım savaşlarında daha işlevsel bir hale getirirsiniz. Yaptığınız otomatik saldırıların Ortak Şifa'nın bekleme süresini düşürdüğünü unutmayın. Otomatik saldırılarınızın verdiği hasar da hiç fena olmadığı için dezavantajlı bir durumda bulunmadığınız sürece saldırın saldırabildiğiniz kadar. Tabii koridor aşamasında minyonlara karşı yapmayın bunu; koridoru iteceğiniz gibi yanınızdaki taşıyıcının minyonları kaçırmasına da yol açabilirsiniz.

Parçala, pasif özelliği sayesinde durduğu yerde Taric'in yakınında bulunan arkadaşlarına fazladan zırh vermesini sağlar. 3. sezon sonrası gelen bir yamayla işler biraz değişti; artık bu fazladan zırh, Taric'in sahip olduğu zırh üzerinden hesaplanıyor ki bu da Taric'a daha fazla zırh kasmanız gerektiği anlamına geliyor. Fakat halen çok etkili bir yetenek. Parçala'yı kullanıp etrafınızdaki büyülü taşları kırdığınızda çevrenize yaydığınız zırh artısı kaybolmuyor, aklınızda bulun-

ARTILAR

- ✓ Zırh artıları sayesinde dayanıklı bir destek şampiyonu.
- ✓ Parıltı adlı sersemletici yeteneğin kullanımı çok kolay.
- ✓ Aynı anda hem kendini hem bir takım arkadaşını iyileştirebiliyor.

EKSİLER

- ✗ Çoğu yeteneğinin menzili kısa, rakiplerine uzaktan hasar veremiyor.
- ✗ Son yeteneği diğer bazı destek şampiyonlarına göre zayıf kalıyor.
- ✗ Parçala'yı kırdığı zaman kendi zırh değerini düşürüyor.

YETENEKLER



Mücevher Ustası: Bir büyü gerçekleştirdikten sonra, Taric'in bir sonraki normal saldırısı Zırh değerine bağlı olarak ilave büyü hasarı verir ve bekleme sürelerini azaltır.



Ortak Şifa: Taric toprağın enerjisini kullanarak bir takım arkadaşını ve kendini iyileştirir. Bu yetenek, Taric sadece kendini iyileştirdiğinde daha etkilidir.



Parçala: Taric'i koruyan dayanıklı hare, kendinin ve yakınındaki şampiyonların Zırh degerlerini arttırır. Taric, çevresini saran büyülü taşları parçalayıp fırlatarak kısa süreliğine yakındaki rakiplerin Zırh değerlerini azaltmayı ve kendi Zırh değerini arttırmayı da seçebilir.



Parıltı: Taric'in mücevher işlemeli kalkanından yayılan rengârenk bir ışık topu hedefini sersemletir ve aradaki mesafeye bağlı olarak hasar verir.



Titreşim: Taric çekicini yere vurarak, yakınındaki rakiplere hasar verir. Bir süre sonra Taric'in mücevherleri enerji yayarak Taric ve takım arkadaşlarına Saldırı Gücü ve Yetenek Gücü kazandırır.

sun. Dolayısıyla eğer düşmanlarınız sizi hedef almıyorsa hiç çekinmeden kendi zırhınızı parçalayabilirsiniz.

Taric'in Parıltı haricinde rakipleri oyundan düşürmeye yönelik bir yeteneği olmadığından takım savaşlarında biraz etkisiz olduğu unutulmamalı. Titreşim yeteneği örneğin Sona'nın Kreşendo'su kadar etkili değil, dolayısıyla onu farklı biçimde oynamanız gerekiyor. Titreşim bütün takıma bir miktar saldırı gücü ve yetenek gücü kazandırır. Bekleme süresi düşük olduğu için kullanmaktan çekinmeyin. Ayrıca mutlaka Parçala'dan önce kullanın, zira böylelikle Parçala'nın verdiği hasar da artacaktır. Özellikle takım savaşlarında mutlaka kullanın ki etrafınızdaki tüm takım arkadaşlarınıza on saniye gibi uzunca bir süre boyunca fazladan saldırı ve yetenek gücü kazandırmış olasınız.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Taric'in çok dayanıklı, hatta tanka yakın bir destek şampiyonu olduğunu unutmayın. Dolayısıyla korkmadan rakip ile dalaşmaya girişebilirsiniz. Yüksek zırhınızı ve zırh artısı avantajınızı kullanın, zaten gerekmedikçe kimse ilk olarak size saldırmayacaktır. Kendinizi iyileştirebilmeniz de ayrı bir avantajdır.

Nami: Taric'i eğer yakalayabilirse uzun süre etkisiz hale getirebilir. Sürekli hareket halinde olarak bundan sakınılabilir çünkü Nami'nin baloncuk özelliği tutturulması zor bir yetenek atışıdır. Nami kendisini kolaylıkla hızlandırabileceği için onun yerine taşıyıcıya odaklanmak daha yerinde olacaktır.

Sivir: Taric'i tehlikeli yapan en önemli özelliği sersemletebilen Parıltı özelliğidir. Sivir, Büyü Kalkanı'nı açarak bundan rahatlıkla kaçabilir. Dolayısıyla Sivir'i bu kalkanı açmaya zorlayacak başka bir şey yapmak zorundasınız; taşıyıcınız yeteneklerini kullanmaya çalışabilir. Kalkansız Sivir'i indirmek kolay olacaktır. Bunun için taşıyıcınız ile uyum içinde olmanız gerektiğini unutmayın, zamanlama ve takım çalışması çok önemli.

Lulu: Lulu'nun yetenekleri Yetenek Gücü ile hasar verir ve Taric'in korumaları zırh üzerine odaklanmıştır. Dolayısıyla Lulu'dan fazla hasar alırsınız. Lulu'nun sizin Parıltı'nızdan kaçabilecek bir özelliği bulunmadığı için çalı hâkimiyeti kurarak beklenmedik bir saldırı yapmak yerinde olacaktır.
-Nurettin Tan

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Altın Cevheri x3
+1 Altın / 10sn.

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Zırh Damgası x9
+0,91 Zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- Yadigâr Kalkan – 365
- Görünmez Totem – 75
- Can iksiri x2 – 35

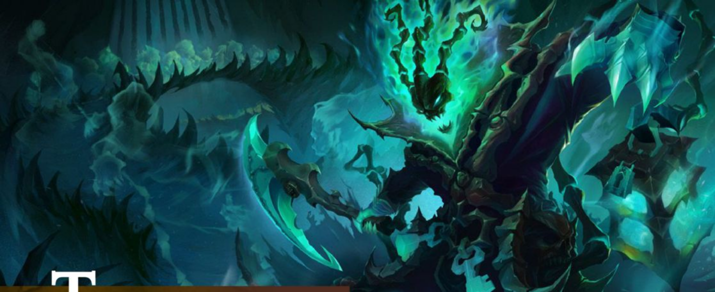
Asıl Eşyalar
- Targon'un Heybeti – 850
- Keşiftaşı – 950
- Sürat Çizmesi – 325

Oyun Ortası
- Ordu Kalkanı – 1950
- Dağın Sureti – 2000

Oyun Sonu
- Randuin'in Alâmeti – 3000
- Merkür'ün Adımları – 1200
- Yakut Keşiftaşı – 1550
- Demir Solari'nin Broşu – 2500

YETENEK YÜKSELTMELERİ

E	W	Q	W	W	R	W	E	W
E	R	E	E	Q	Q	R	Q	Q



THRESH ZİNCİRLİ GARDİYAN

Adalet Meydanları'nın birbirinden güçlü şampiyonlarının ünü dört bir yana yayılmış olsa gerek ki ölümün kendisi bile sonunda bu diyarlara geldi. Zincirli Gardiyan'ın sadist arzularını bu kez Adalet Meydanları'nın korkusuz şampiyonları süslüyor. Bakalım Thresh'in ölüm kokan yeşil feneri hangi ruhları tutsak edecek...

Şöyle bir düşündüğümde görüyorum ki Thresh, benim bu zamana kadar oynadığım, saldırgan yönü en kuvvetli destek şampiyonlarından biri. Lulu'yu da bu konuda başarılı bulurum ama Thresh'in dayanıklılığı ve kendine has oynanışı benim için biraz daha ağır basıyor. Destek şampiyonu denildiği zaman, genelde daha narin şampiyonlar aklımıza gelir ama Thresh bir destek şampiyonuna göre oldukça dayanıklı.

Pasif yeteneğiniz sayesinde oyun boyunca canavarlardan ve ölen şampiyonlardan ruhlar topluyorsunuz. Bu ruhlar, hem zırhınızı hem de yetenek gücünüzü artırıyor. Thresh'in saldırgan olması da aslında biraz bundan kaynaklanıyor çünkü seviye atladıkça Thresh'in zırh değeri artmıyor. Bu yüzden bol bol ruh toplamanız gerekiyor (toplamak için ruhların yakınına gitmeniz, ya da üzerine fenerinizi fırlatmanız lazım). Bu özellik iyi kullanıldığında, özellikle oyunun başında ciddi avantaj sağlıyor.

GARDİYANIN ÇEKİCİLİĞİ

Herhalde Thresh'in rakiplerini en çok rahatsız eden yeteneği, uzakları yakın eden Ölüm Cezası'dır. Bu yetenek sayesinde zincirlerinizi rakibinize dolayıp onu sürükleyebiliyorsunuz. Özellikle oyunun başında yanınızda uzun menzilli bir saldırı gücü taşıyıcısı varsa ve rakibinizin taşıyıcısını yakalayıp çekebilirseniz, büyük ihtimalle ilk kanı sizin takımınız akıtıyor. Bu yeteneği oyunun ilerleyen zamanlarında da rakiplerinizi kule altına çekip tuzağa düşürmek amacıyla kullanabilirsiniz.

Thresh'in takımına yaptığı tek katkı rakipleri istemedikleri noktaya çekip, onlara zor anlar yaşatmak değil. Elinizdeki fener çoğu zaman hem sizin hem de takım arkadaşlarınızın hayatını kurtarmak için en büyük destekçiniz oluyor. Karanlık Geçiş yeteneği hem size hem de takım arkadaşlarınıza kalkan veriyor ve takım savaşlarında bir anda maçın seyrini değiştirebiliyor. Ama bu yeteneği bu kadar önemli yapan, takım arkadaşlarınızın yerdeki fenere tıkladıklarında size doğru çekilmesi. Çoğu zaman rakibine önde yakalanmış bir saldırı gücü taşıyıcısının cankurtaranı olabiliyor bu yetenek. Özellikle kule altına kaçan rakiplerinize son vuruşu yaptıktan sonra, fener yardımıyla oradan hızla kaçan takım arkadaşınız size minnettar kalacaktır. Fenerinizi gerektiği zaman bir çalının içine veya duvarın ardına atarak görüş sağlayabileceğinizi de unutmayın.

Derisini Yüz, menzili kısa olsa da gayet faydalı bir yetenek. Fare imlecini tuttuğunuz yöne göre etrafınızdaki rakipleri kendinize doğru çekebilir veya kendinizden uzağa itebilirsiniz. Thresh'in en sık kullanılan kombolarından biri, kendinizi Ölüm Cezası ile yakaladığınız bir düşmana çektikten sonra Derisini Yüz ile bir kademe daha çekip takım arkadaşlarıza skor kazandırmaktır. Ancak gerektiğinde sizi kovalayan bir düşmanı geri itmek, ya da örneğin Katarina'nın Ölüm Çiçeği'ne benzer yetenekler kullanan şampiyonların

ARTILAR

- ✓ Oyunun erken safhalarında hasar ve taciz yönünden oldukça kuvvetli.
- ✓ Tank rolünü de üstlenebiliyor.
- ✓ Pasif yeteneği ile oyun boyunca zırh ve yetenek gücünü artırabiliyor.
- ✓ Pusuya düşürmesi kolay değil.

EKSİLER

- ✗ Ekstradan eşyalar ile desteklenmediği sürece yavaş kalıyor.
- ✗ Hücre yeteneği Sıçra ile kolaylıkla aşılabiliyor.

YETENEKLER

Felaket: Thresh yakınında ölen rakiplerin ruhlarını toplayarak zırh ve yetenek gücü elde eder.

Ölüm Cezası: Thresh bir rakibi zinciriyle bağlar ve kendine doğru çeker. Bu yeteneğin ikinci kez etkinleştirilmesi, Thresh'in rakibe doğru çekilmesini sağlar.

Karanlık Geçiş: Thresh'in fırlattığı fener, yakındaki dost şampiyonları hasardan korur. Takım arkadaşları fenere tıklayarak Thresh'e doğru fırlayabilir.

Derisini Yüz: Thresh'in saldırıları giderek güçlenerek, saldırılar arasında beklediği süre arttıkça daha fazla hasar verir. Etkinleştirildiğinde, Thresh zincirini sallayarak tüm rakipleri darbe yönünde savurur.

Hücre: Yıkılması halinde hasar veren ve yavaşlatan duvarlardan oluşan bir hapishane oluşturur.

bu yeteneklerini engellemek için de kullanılabilir.

Hücre yeteneğinizi daha çok rakiplerinizden kaçarken ya da takım savaşlarında rakipleriniz kaçmaya başladığında kullanmanız mantıklı olacaktır. Burada asıl nokta Hücre'nin vereceği hasar değil, rakiplerinizi iki saniyeliğine %99 oranında yavaşlatmasıdır.

Thresh oyunun başında takımı için büyük avantajlar sağlasa da oyun ilerledikçe bu avantajlarını yavaş yavaş kaybetmeye başlıyor. Özellikle takım savaşlarında, oyunun ortasından sonra ciddi anlamda geri kalıyor. Bu yüzden eşya seçimlerini tank rolünü de üstlenebileceğiniz şekilde yaparsanız, takımınıza daha fazla katkı sağlamış olursunuz. Zaten oyunun bir bölümünden sonra kendi koridorunuzdan ziyade, takım savaşlarına odaklanmanız gerekeceği için takımınız sizden saldırıları başlatmanızı ve rakiplerinizi çekmenizi bekleyecektir. Tabii bu körü körüne rakiplerinizin arasına girmeniz anlamına gelmiyor. Ağaçların arkasından zincirlerinizi rakibinize dolayarak, bir-iki adım sürüklemeniz bile takımınıza çok ciddi avantaj sağlayacaktır.

Bütün bunları yaparken, harita hâkimiyetini artırmak amacıyla etrafa bol bol totem dikmeyi unutmayın. Bazen oyuncular totemlere çok para harcadıkları için eşya bakımından geri plana düştüklerini düşünürler ama totemler asla para kaybı olarak görülmemelidir. Harita kontrolünün sizde olması, size sadece defansif anlamda katkı sağlamaz. Düşmanlarınızı gafil avlamanıza olanak tanıdığı gibi, Baron ve Ejderha gibi yan görevlerin de durumunu görebilirsiniz. Rakiplerinizin de harita kontrolü için aynı gayreti göstereceğini unutmayın çünkü aksi durumda gafil avlanan siz olursunuz.

CEZALANDIRICI

Ben Thresh'den ne kadar bir destek şampiyonu gibi bahsetsem de aslında Thresh çok yönlü bir karakter. Dolayısıyla günün birinde Thresh'i üst koridorda yarı tank olarak veya alt koridorda saldırı gücü taşıyıcısı olarak görürseniz şaşırmayın. Her ne kadar geçmişte gelen bazı yamalarla bu yanı biraz köreltilmiş olsa da, Thresh'in rakibini taciz edecek yetenekleri ve dayanıklılığına bir de saldırı gücüyle destek verdiğinizde, ortaya çok güzel sonuçlar çıkabiliyor. Ancak bu daha komplike bir oynanış ve bolca tecrübe gerektiriyor. Siz de kendi oyun stilinizi rehberlerimizle harmanlayıp, kendinize özgü bir oynanış elde edebilir ve elde ettiğiniz tecrübeleri Adalet Meydanları'nda rakiplerinize karşı sergileyebilirsiniz. ***-O. Emir Cerrahoğlu***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Altın Cevheri x3
+1 Altın / 10sn.

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Zırh Damgası x9
+0,91 Zırh

Gelişmiş Büyü Direncinde Artış Nişanı x9
+0,15 büyü direnci / seviye başına

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

- Yadigâr Kalkan – 365
- Görünmez Totem – 75
- Can iksiri x2 – 35

ASIL EŞYALAR

- Targon'un Heybeti – 850
- Keşiftaşı – 950
- Sürat Çizmesi – 325

OYUN ORTASI

- Yakut Keşiftaşı – 1550
- Da⊠ın Sureti – 2000

OYUN SONU

- Randuin'in Alâmeti – 3000
- Gezgin Çizmesi – 1000
- Ruh Gömle⊠ – 2750

YETENEK YÜKSELTMELERİ





TRISTANA YAMAN TOPÇU

Bandle Şehri'nin efsanevi Megling Komandoları'ndan olan minik şampiyonumuz Tristana, ne kadar narin gözükse de oldukça tehlikelidir. Sihirdarlar Vadisi'nde rakipleri zaman zaman onun bu görüntüsüne aldanıp, Tristana'nın avı olurlar.

Tristana, oyun içerisinde en uzun otomatik saldırı menziline sahip karakterlerden biri. Pasif yeteneği olan Göz, Gez, Arpacık ile seviyesi arttıkça Tristana'nın menzili de artıyor. Tabii ki oynanışı da bu yeteneklerine göre şekilleniyor. Hem oyun başındaki yüksek ani hasar potansiyeli hem de oyunun son safhalarındaki yüksek menzil ve saldırı hızı yetenekleri, Tristana'yı oyunun en korkulan saldırı gücü taşıyıcılarından biri yapıyor.

HOP HOP, ZIP ZIP

Şen şakrak şampiyonumuz, bir saldırı gücü taşıyıcısında olmasını isteyeceğiniz kaçış yeteneklerine fazlasıyla sahip. Oyunun başında yapacağınız ani saldırılarla koridorlarınızda hâkimiyet kurabilir ve zorda kaldığınız anlarda Roket Atlayışı ile güvenli bir mesafeye çekilebilirsiniz. Tristana ile oynarken alacağımız pozisyona dikkat etmekte fayda var. Ne kadar tehlikeli olursanız olun, çok narin bir karakter ile oynadığınızı unutmayın. Oyunun başında rakiplerinizin sizden beslenmesi, oyunun bütün hâkimiyetini karşı tarafın saldırı gücü taşıyıcısına vermek anlamına gelebilir. Bunun önüne geçmek için, destek şampiyonunuzun sizden daha ileride mevzilenmesine izin verin ve her zaman belli bir mesafeden saldırılarınızı yapın. Roket Atlayışı dışında hem ani hasar vermek hem de kaçmak için kullanabileceğiniz bir diğer yeteneğiniz ise Gülle Atışı. Gülle Atışı, rakiplerinize yüksek hasar vererek onları geri püskürtmenize olanak sağlar ancak bu yeteneği kullanırken dikkatli olmalısınız. Takım savaşlarında rakibinizi öldürmek için bu yeteneği kullanmanız, onları takımınızın menzilinden çıkartıp, kaçmalarını sağlayabilir. Eğer rakibinizi öldürebileceğinizden emin değilseniz, bu yeteneği kesinlikle rakiplerinizin kaçabileceği yönde kullanmayın. Yapabilirseniz, rakiplerinizin önüne atlayıp, Gülle Atışı ile rakibinizi, takımınızın arasına fırlatmaya çalışın ama bunu yaparken diğer şampiyonların arasına atlamamaya özen gösterin.

Oyunun erken safhalarında Tristana'nın Patlayıcı Atış yeteneği, bulunduğunuz koridorda baskı kurmanızı sağlayacaktır. Bu aslında oyunun erken safhalarında pek istediğimiz bir şey değil. Koridorun ilerlemesi, rakip takımın ormancısı tarafından bir avantaj olarak görülecek ve sizi pusuya düşürmek için harekete geçmesine neden olacak. Bu durumdan kaçınmak için destek şampiyonunuz veya siz keşif totemlerini mutlaka zamanında kullanmalısınız.

Son vuruşlar, her zaman bir saldırı gücü taşıyıcısı için hayati önem taşıyan unsurların başında gelir. Oyunun erken safhalarından oyunun sonuna kadar bu süreci asla ihmal etmemelisiniz. Tristana için bu süreç biraz daha önem taşıyor çünkü oyunda bazı şampiyonların eşya bağımlılığı gerçekten diğerlerinden daha fazla. Oyunun ilerleyen aşamalarında, Patlayıcı Atış yeteneğinizin pasifi yardımıyla, canavarları öldürmek ile ilgili bir sıkıntı çekeceğinizi düşünmüyorum ama oyunun başlarında bunu ihmal etmediğinizden emin olun. Hatta rakip takımın şampiyonlarını taciz etmek ile canavarlara son vuruş yapmak arasında bir seçim yap-

ARTILAR

- ✓ Uzun menzilli otomatik saldırılar yapabiliyor.
- ✓ Oyunun başında ani hasarı yüksek.
- ✓ Kaçış mekanizmaları fazlasıyla işe yarıyor.
- ✓ İyileştirebilen destek şampiyonlarına karşı etkili.

EKSİLER

- ✗ Eşya bağımlılığı yüksek ve destek şampiyonları konusunda seçici.
- ✗ Yeteneklerini doğru kullanmaya alışmak biraz zaman alabiliyor.
- ✗ Tam potansiyeline ulaşması zaman alıyor.

YETENEKLER

Göz, Gez, Arpacık: Tristana'nın saldırı menzili seviye atladıkça artar.

Seri Ateş: Tristana silahını süratle ateşleyerek, kısa süreliğine saldırı hızını artırır.

Roket Atlayışı: Tristana yere ateş ederek havalanır ve indiği uzak noktanın çevresindeki birimlere hasar vererek, 2,5 saniyeliğine yavaşlamalarına neden olur.

Patlayıcı Atış: Tristana bir birimi öldürdüğünde, top gülleleri şarapneller halinde dağılarak çevredeki rakiplere hasar verir. Hedef birime zamanla hasar verecek ve iyileşme etkilerini azaltacak şekilde etkinleştirilebilir.

Gülle Atışı: Tristana silahına devasa bir gülle yerleştirir ve bir rakip birimine ateş eder. Bu, büyü hasarı verir ve hedefi geri savurur.

mak durumunda kalırsanız, son vuruşu tercih edin.

Tristana ile oynarken dikkat edilmesi gereken noktalardan ve kaçış mekanizmalarından bahsettik ve şimdi sıra Tristana'nın ani hasarları ile düşmanı nasıl gafil avlayacağımıza geldi. Tristana'nın yeteneklerine bakacak olursanız, genel olarak yetenek gücü ile takviye kazanacak yeteneklere sahip ama bu yeteneklerin başlangıç değerlerinde verdikleri hasarlar oldukça fazla. Her şeyden önce, Patlayıcı Atış yeteneğinizi aktifleştirdiğin zaman, rakibinizin iyileştirme etkilerini %50 azaltıyorsunuz ve avınızı çaresiz durumda bırakıyorsunuz. Oyunun ilk safhalarında rakibinizi otomatik ataklarınızla taciz edip canını %50'nin altına indirmeyi başardığınızda, bu fırsatı değerlendirin ve hemen rakibinizi işaretleyip, Roket Atlayışı ile üzerine atlayın. Henüz havadayken Patlayıcı Atış'ı da açabilirseniz, kısa süre içerisinde rakibinize hem çok fazla hasar verecek, hem de karşı takımın destek şampiyonunun rakibinizi iyileştirmesini engellemiş olacaksınız. Oyun boyunca saldırılarda izlemeniz gereken strateji de bundan çok farklı olmayacak. Dikkat etmeniz gereken nokta, mesafenizi her zaman korumak ve üst üste kazanılmış birkaç zaferden sonra, toplu halde toplanmış olan rakiplerinizin arasına cesurca bir atlama yapmamak. Zira oyunun sonlarına doğru tek başına maçı kaybetmeniz için yeterli bir hatadır, bundan kaçının. Bırakın saldırıyı takımınızın tankı başlatsın, siz daima mesafenizi koruyun.

HEP DESTEK, TAM DESTEK

Tristana oynaması oldukça zevkli bir şampiyon ancak daha önce de söylediğim gibi hem eşya bağımlılığı hem de destek şampiyonu seçiciliği anlamında hassas bir karakter. Özellikle Blitzcrank, Taric ve Alistar gibi destek şampiyonları, oyunun erken safhalarında Tristana'nın rakiplerini öldürmesine (mümkünse ilk kanı akıtmasına) yardımcı olacaktır. Eğer takım arkadaşlarınız bu destek şampiyonlarına sahip değillerse, Sona ve Soraka da tercih edilebilir.

Son olarak, Tristana alt koridorda korku salan çok güçlü bir saldırı gücü taşıyıcısı olsa da yetenek gücü taşıyıcısı olarak da çok zevkli bir oynanışa sahip olduğunu söylemeden geçemeyeceğim. Alternatif oynanışları denemeyi ve bu minik komandoyu daha yakından tanımayı ihmal etmeyin ama dikkat edin! Teemo ile aralarında aşk söylentilerini hesaba katarsak, Teemo bu durumdan fazla hoşnut kalmayacaktır.

-O. Emir Cerrahoğlu

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR



YETENEK YÜKSELTMELERİ





TRYNDAMERE BARBAR KRAL

Kendi boyu kadar kılıcı yerden sürüye sürüye zoraki getiren, ama yanınıza geldiği anda o koca kılıcı kafanıza "çat!" diye yıldırım hızıyla indiren, bir kolu diğerine göre fazla gelişmiş yakın mesafeli ve çok tehlikeli şampiyona Tryndamere denir.

"BEN SENİN EN KÖTÜ KÂBUSUNUM!"

Hep uzun mesafeli saldırı gücü taşıyıcılarından bahsediyoruz ama bir de yakın mesafeliler var; Master Yi ve Tryndamere gibi. Tryndamere erken oyunda pasif yeteneği ve güç yenilemesi sayesinde mesafeli bir taşıyıcıdan daha fazla hasar verebilir. Ama elbette avantajları olduğu kadar dezavantajları da olan bir şampiyondur. Önce bardağın dolu tarafına bakalım: Bu şampiyondan çok iyi bir üst koridor oyuncusu olur. Rakibi uzun süre yavaşlatıp takip edebilir, biriyle kafa kafaya mücadeleye girdiğinde genellikle rakibini çiğ çiğ yer, hatta ulti'si açıkken kule altına bile rahatlıkla girebilir. Gelelim bardağın boş kısmına: Hasar vermek için rakibe sokulması gerekiyor. Oyunun başında eğer üst koridorda oynuyorsanız 6. seviyeye kadar zor anlar yaşıyorsunuz. Ayrıca belli yetenekleri kullandıktan sonra ne yapacağınız çok belli oluyor.

Şu an anlatacağım her şey yetenek gücü değil, saldırı gücü üzerine kurulu Tryndamere için. Yetenek gücünü geliştirmek de bana sorarsanız çok eğlenceli ama ciddi bir maçta gereksiz bir kurulumdur. Saldırı gücünüzü geliştirirken takımı siz taşıdığınız için kazanırsınız, ama yetenek gücüyle eğer kazanmışsanız takım sizi taşıdığı için kazanırsınız. Gene de seçim sizin.

Tryndamere oynamak istiyorsanız oyunu çok iyi takip etmeniz ve zamanlamanızı çok iyi ayarlamanız gerekiyor. Ne zaman saldıracağınızı bilmeli, hangi zamanlarda Biçerdöner ile gireceğinize ya da çıkacağınıza karar vermelisiniz. Ulti'nizi tam zamanında açmalısınız.

Bu şampiyon saldırı yaptıkça Öfke çizgisini doldurur. Öfke ise Kan Hırsı denilen yetenek ile doğru orantılıdır çünkü Kan Hırsı aktif edildiği zaman Tryndamere (kısaca Tryn diyelim) kendisini iyileştirir. Eksik olan her canı kadar da saldırı gücü kazanır. Gördüğünüz gibi kafa kafaya girdiğiniz zamanlar dikkatle kullanılması gerekiyor çünkü eksik can kadar saldırı gücü kazanıyorsunuz ama Öfke'yi harcadığınız anda Kritik Vuruş bonusunuzu tamamen feda ediyorsunuz. O yüzden hızla can geri kazanmak için çıkacağınız ilk eşyalardan biri Vampirik Asa olmalı.

Alaycı Nara, Tryn'in avını yakalama aracıdır. Şampiyon, attığı nara sayesinde rakiplerin saldırı gücünü azaltır. Tryn'e sırtını dönüp kaçmaya çalışan şampiyonların ise hareket hızı azalır. Burada koşarak rakibe yaklaşana kadar düşmanı yavaşlatabilirsiniz. Bunu söylememin sebebi, bazı oyuncular sabırsız olduğu için hemen Biçerdöner'i de kullanarak hem fazladan hasar verip hem de hedefe hemen yaklaşmak istiyor. Sonra kovalanan hedef arkadaşlarına doğru kaçıyor ve hedefe yetiştiğinizde düşmanınıza yardım gelirse oradan kaçmak için bir şansınız kalmıyor. Dolayısıyla gene haritayı çok iyi takip ederek Biçerdöner'i kullanmaya çalışın ve mümkünse bu yeteneği kaçmak için kullanmaya bakın. Biçerdöner yerine Hayalet sihirdar büyüsünü kullanırsanız

ARTILAR

- ✓ Kritik hasar verme şansı yüksek.
- ✓ Kısa süreliğine de olsa, ölümsüz!
- ✓ Hem rakiplerini yakalamakta, hem de kaçmakta başarılı.

EKSİLER

- ✗ Nerede ne yapacağı tahmin edilebilir bir şampiyon.
- ✗ Kalabalık kontrolü yeteneklerine karşı çaresiz kalıyor.
- ✗ Düzgün gelişemezse oyunun ilerleyen safhalarında bir işe yaramıyor.

YETENEKLER

Savaş Gazabı: Tryndamere her saldırısı, kritik vuruşu ve öldürücü vuruşu için Öfke kazanır. Öfke pasif olarak kritik vurma şansını arttırır ve Kan Hırsı büyüsüyle tüketilebilir.

Kan Hırsı: Tryndamere savaş ateşiyle coşar ve yaraları arttıkça Saldırı Gücü de artar. Kan Hırsı yeteneğini kullanarak, Öfke tüketip kendini iyileştirebilir.

Alaycı Nara: Tryndamere, küçümseyen bir nara savurarak çevresindeki rakiplerin Saldırı Gücünü azaltır. Arkası Tryndamere'e dönük rakiplerin Hareket Hızı da azalır.

Biçerdöner: Tryndamere hedef birime doğru ilerlerken, önüne çıkan rakipleri biçerek onlara hasar verir.

Ölümsüz Hiddet: Tryndamere'in savaş hırsı öylesine güçlenir ki; ne kadar yara alırsa alsın ölemez.

hiçbir minyona takılmadan rakibe hızla yaklaşabilir, hem kaçma hem de yakalama için cebinizde bir bonus bulundurmuş olursunuz.

Ölümsüz Hiddet oyundaki en ilginç ve güçlü ulti'lerden biri. Tryn beş saniyeliğine ölümsüz oluyor ve bir miktar Öfke kazanıyor. Bu şekilde rakiplere kule altında bile saldırabilirsiniz. Ama canınızı çok iyi izlemelisiniz. Çoğu oyuncu aldığı hasarı düzgün takip etmediği için daha ulti'sini açamadan ölür, bu da Tryndamere'in takım savaşlarındaki bütün etkisini yok eder. Ya da ulti'nin açık kalma süresini takip edemediği için süresi dolmadan kaçmayı unutur ve ölür.

Tryndamere ile oynamak kolay gibi görünür ama doğru zamanlamaları yaparak oynamayı öğrenmek için uzun süre çalışmanız gerekir.

KİME HANGİ STRATEJİ UYGULANMALI

Tryndamere üst koridorda bazı karakterler tarafından rahatlıkla kontrol altında tutulabilir.

Teemo: Üst koridorda Teemo'nun tutamayacağı şampiyon neredeyse yok gibidir. Karşınıza Teemo gelirse 6. seviyeye gelene kadar uslu uslu yapabildiğiniz minyon hasadını üst seviyede tutmaya çalışın. Bundan önce saldırmaya çalışırsanız Teemo, Kör Eden Dart sayesinde birkaç saniyeliğine yaptığınız bütün otomatik saldırılardan sıyrılır. O yüzden doldurduğunuz Kan Hırsı'nı minyon hasatlamaya çalışırken alacağınız hasarı iyileştirmek için kullanın. Teemo sizi mutlaka geriye kadar itecektir, bunu gören ormancı yardımınıza gelirse onu Alaycı Nara sayesinde kolaylıkla indirebilirsiniz. 6. seviye olduktan sonra Teemo'ya rahatlıkla saldırabilirsiniz ama Biçerdöner'inizi kaçmanız gerekirse diye bekletmenizi tavsiye ederim, nereden mantar çıkacağı hiç belli olmaz.

Jax: Jax sizi sürekli rahatsız ederek geri çekilecektir, bu şekilde canınızı azalttıktan sonra geri çekilmeyi de bırakıp kavgayı gittiği yere kadar götürmeye çalışacaktır. Çünkü çevikliği sayesinde saldırılarınızdan bir süre sakınabilmesine güvenecektir. Başlangıçta çıkacağınız biraz zırh ona karşı dayanmanızda faydalı olacaktır. Ya da üstünüze zıpladığında Biçerdöner ile geri çekilebilir (bu sırada Jax'in Karşı Saldırı özelliği biter) sonra Alaycı Nara çekip onu yavaşlatıp hasar vermeye çalışabilirsiniz. Karşı Saldırı'dan sıyrılabilirseniz gerisi kolay olacaktır.

-Nurettin Tan

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 Saldırı Gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 Saldırı Gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

- 440 – Doran'ın Kalkanı
- 35 – Can iksiri

ASIL EŞYALAR

- 800 – Hırs Kılıcı
- 900 – Savaş Çizmesi
- 1175 – Coşku

OYUN ORTASI

- 3800 – Ebedi Kılıç
- 2500 – Statikk Hançer
- 3200 – Mahvolmuş Kralın Kılıcı

OYUN SONU

- 2300 – Son Fısıltı
- 2750 – Koruyucu Melek

YETENEK YÜKSELTMELERİ

E	Q	W	Q	Q	R	Q	W	Q
W	R	W	W	E	E	R	E	E



VLADIMIR KIZIL ÖLÜM

Adalet Meydanları'nın kızıl vampiri Vladimir, asil duruşu ve farklı oyun tarzıyla gerçekten ilgi çeken bir şampiyon. Kahramanımız, içindeki canavarı küçük yaşlarda keşfetmiş ve içindeki kan tutkusunun ona gösterdiği yolu izleyerek, Adalet Meydanları'na yeteneklerini sergilemeye gelmiş. Vladimir ile ilgili söylenecek çok şey var aslında. Öncelikle onu hem yetenek gücü taşıyıcısı olarak, hem de ciddi hasarlar veren ama aynı zamanda oldukça dayanıklı bir şampiyon olarak oynayabilirsiniz. Oyunun erken safhalarında rakiplerine karşı fazla bir üstünlük gösteremese de, oyunun ilerleyen zamanlarında işler sizin lehinize doğru değişmeye başlıyor.

KIZIL DEXTER

Vladimir'in kan tutkusu (oyun içi diyaloglardan da fazlasıyla anlayacaksınız), kendisiyle oynadığım ilk gün, ailemizin seri katili Dexter'ı anımsattı bana. Uç bir örnek oldu belki ama ikisinin de kurbanlarına karşı bu kadar acımasız olması etken oldu biraz sanırım.

Vladimir ile ister üst koridorda isterseniz de orta koridorda oynayabilirsiniz. Ben size daha çok üst koridorda, daha dayanıklı bir Vladimir anlatacağım ama eğer orta koridorda oynamak isterseniz, farklı olarak yapmanız gereken tek şey, yetenek gücünü daha ön planda tutacak eşyalara yönelmeniz. Bunun dışında aynı strateji ve taktikleri uygulayabilirsiniz.

Vladimir, yeteneklerini kullanırken pek çok karakterin aksine mana ihtiyacı duymaz ama bunun yerine yeteneklerinin yüksek bekleme süreleri vardır. Oyunun ilerleyen safhalarında bu süreler kısalıyor ama oyunun başında biraz savunmasız kalmanıza yol açıyor. Vladimir ile yapılan hataların başında da bu geliyor. Özellikle 6. veya 7. seviyeye ulaşana kadar, yeteneklerinizi kullandıktan sonra rakiplerinizin saldırılarına açık hedef oluyorsunuz. Bu yüzden, en azından 6. seviyeye ulaşana kadar fazla risk almayın. Koridorunuzdaki minyonlara son vuruşları yaparak altın biriktirmeye ve fazla açılmadan rakibinizi taciz etmeye çalışın. Eğer aynı koridordaki rakibiniz size karşı daha baskın oynuyorsa, son vuruşları yapmak için Kan Yağmuru'nu kullanmayı deneyebilirsiniz.

Kızıl Havuz, bana göre Vladimir'i Vladimir yapan yetenek. Aynı anda rakiplerinizi yavaşlatabilir, onlara hasar verebilir, canınızı doldurabilir, ve en güzeli, hedef alınamaz hale gelebilirsiniz. Tabii ki bunun bir bedeli olarak mevcut canınızın %20'sini feda etmeniz gerekiyor. Diyelim ki bir takım savaşından çıktınız, az canla kaçmaya çalışıyorsunuz ve tam o anda Lux, Son Parıltı yeteneğini size doğru kullanıyor. Böyle bir durumda, güzel bir zamanlamayla Kan Havuzu'nu etkinleştirebilirseniz, bu saldırıdan kolaylıkla kurtulabilirsiniz. Eğer Kan Havuzu'nu daha agresif olarak kullanmak isterseniz, Zhonya'nın Kumsaati'ni alabilir ve toplamda 4,5 saniyeye varan dokunulmazlık kazanabilirsiniz.

Vladimir'in asıl amacı her ne kadar gelen saldırıları göğüslemek ya da olası bir takım savaşını takımınızın istediği şartlarda başlatmak olsa da, ciddi bir hasar verme potansiyeli de var ve bunu mutla-

ARTILAR

- ✓ Mana ihtiyacı duymuyor.
- ✓ Doğru kullanılırsa öldürülmesi çok zor.
- ✓ Kaçış mekanizmaları başarılı.
- ✓ Takım oyununa yatkın.

EKSİLER

- ✗ Oyunun başlarında çoğu şampiyona karşı zorlanabiliyor.
- ✗ Uzmanlaşması zor, bolca pratik gerektiriyor.
- ✗ Altın avantajını elde etmediyse, teke tek savaşlarda pek başarılı olduğu söylenemez.

YETENEKLER



Kızıl Akit: Her fazladan 40 saglık Vladimir'e 1 yetenek puanı ve her 1 yetenek puanı Vladimir'e fazladan bir 1.4 saglık verir (kendi kendine yıgılmaz).



Kan Nakli: Vladimir hedefinden can çeker.



Kızıl Havuz: Vladimir bir kan havuzuna dalarak 2 saniyeligine hedef alınamaz hale gelir. Ayrıca, Vladimir havuzun üstünde duran rakipleri yavaşlatır ve onlardan can sömürür.



Kan Yagmuru: Vladimir bir kan saganagı başlatarak çevresindeki rakiplere hasar verir. Kısa aralıklarla gerçekleştirilen birden fazla Kan Yagmuru fazladan cana mal olur ve fazladan hasar verdigi gibi, Vladimir'in iyileşme ve yenilenme hızını %8 artırır.



Kan Vebası: Vladimir belli bir bölgeye bulaşıcı bir hastalık yayar. Etkilenen rakipler, etki süresi boyunca artacak şekilde hasar alır. Kan Vebası'na tutulan rakipler, birkaç saniye sonra ek büyü hasarı alır.

ka değerlendirmelisiniz. Bu noktada yeteneklerinizi kullanacağınız sıralamaya dikkat etmelisiniz. Öncelikle, bir savaş başlatmadan önce en az 6. seviyeye ulaştığınızı varsayıyorum. İzlemeniz gereken sıralama ise bu şekilde olmalı: Öncelikle Kan Nakli'ni ve hemen ardından Kan Vebası'nı uygulayın. Eğer bir takım savaşı yapıyorsanız, mümkün olduğu kadar fazla şampiyonu etkilemeye çalışın ki Kan Vebası ile bütün takımınızın verdiği hasarı %12 artırabilesiniz. Sonrasında Kan Yağmuru ile alandaki bütün rakiplerinize hasar verin. Rakipleriniz sizi ciddi bir tehdit olarak algılayacak ve size odaklanmaya çalışacak. Eğer teke tek bir savaş yapıyorsanız, Kan Havuzu'ndan önce Kan Nakli'ni de kullanabilirsiniz, aksi durumda doğrudan Kan Havuzu'nu uygulayın ve hem rakiplerinizi hasar verin hem de hedef alınamaz hale gelin.

YENİDEN DİRİLİŞ

Vladimir, pasif yeteneğinin bir getirisi olarak, hem saldırı hem de savunma anlamında takımını gerçekten sırtlayabilen bir karakter. Bir taşıyıcı değil belki ama saldırıları göğüslerken, aynı zamanda rakibe ciddi hasar verebilen şampiyonlardan. Yeteneklerini kullandıktan sonra uzun süren bekleme sürelerinden dolayı biraz korumasız kalabiliyor ama bu kadar kusur kadı kızında da olur. Yine de savaş sırasındaki dayanıklılığınızı artırabilecek ufak bir püf noktası var Vladimir'in.

Kan Yağmuru, her kullandığınızda üzerinizde dört defaya kadar biriken bir etki bırakıyor ve bu, üzerinizdeki iyileştirme etkilerini %32 artırıyor. Bu sayede, bir savaş sırasında Şifa büyüsünü kullandığınızda, bir de üzerinizde Ruh Gömleği varsa, sizin can değerinizi yaklaşık olarak 850, takım arkadaşlarınızınkini de yaklaşık 380 değerinde iyileştirebiliyorsunuz. Bu değerler seviye 18 için olsa da burada asıl amaç, sayısal bir değer vermekten ziyade, hem takımınız hem de kendiniz için bir savaş sırasında ne kadar faydalı olabileceğinizi göstermek. Kan Yağmuru'nun etki alanı içindeki görünmez şampiyonlara da hasar verdiğini bilmenizde fayda var. Diğer bir deyişle örneğin yakınında durduğunuz fakat içini göremediğiniz bir çalıda saklanan bir düşmanı, ya da yanı başınızda gizlenmiş bekleyen bir Teemo'yu bu şekilde tespit edebilirsiniz.

Vladimir ile uzmanlaşmak için bolca pratik yapmanız gerekebilir ama bundan kesinlikle zevk alacağınızı düşünüyorum.

-O. Emir Cerrahoğlu

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Hareket Hızı Cevheri x3
%1,5 hareket hızı

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 Zırh

Gelişmiş Büyü Direnci Damgası x9
+0,77 büyü direnci

Gelişmiş Yetenek Gücü Nişanı x9
+1,19 yetenek gücü

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

Başlangıç
- 325 – Sürat Çizmesi
- 35 – Can iksiri x4

Asıl Eşyalar
- 1200 – Hextech Altıpatlar
- 1200 – Merkür'ün Adımları
- 1485 – Lanetli Maske

Oyun Ortası
- 2900 – Rylai'nin Kristal Asası
- 2750 – Ruh Gömlegi
- 2900 – Liandry'nin Eziyeti

Oyun Sonu
- 3250 – Zhonya'nın Kumsaati
- 2295 – Hiçlik Degnegi

YETENEK YÜKSELTMELERİ





XIN ZHAO DEMACIA'NIN HİZMETKÂRI

O bazılarına göre bir insan, bazılarına göre ise canavar. Yıllardır hakkında anlatılan hikâyelerle ilgili gerçekleri kimse tam olarak bilmiyor. Bilinen tek gerçek, 300 kişiye karşı bile korkusuzca savaşabilecek kadar cesur olduğu. Xin Zhao'yu bu sıralar Efsaneler Ligi'nde Demacia'yı onurlandırmak için savaşırken görebilirsiniz.

Çekik gözlü dostumuz hem dayanıklılığı hem de yüksek hasar potansiyeli ile pek çok oyuncu tarafından tercih edilen yetenekli bir şampiyon. Xin Zhao, güçlü mızrağıyla teke tek savaşlarda rakiplerine göz açtırmadığı gibi, Mızrağın Hışmı yeteneğiyle de takım savaşlarında belirleyici rol oynuyor. Xin Zhao ile oynarken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta, agresif yeteneklerinizi kullanırken riski iyi hesaplamanız. Xin Zhao saldırılarında ne kadar etkili olsa da, kaçış konusunda pek başarılı bir şampiyon değil. Bu yüzden rakibinizin üzerine atlayıp, bütün yeteneklerinizi açmadan önce iyi düşünmeniz gerekiyor.

KORİDORLARIN EFENDİSİ

Xin Zhao'nun defansif ve ofansif yetenekleri bize ister üst koridorda istersek de ormanda savaşma şansı veriyor. Xin Zhao'nun güzel yönlerinden biri de iyi oynandığı zaman, kendi koridorunuzda rakibiniz neredeyse hiç gelişemiyor. Bu yüzden ben genelde üst koridorda rakibinize hâkimiyet kurabileceğiniz bir oynanışı öneriyorum.

Xin Zhao için rakipsiz demek istemiyorum ama düzgün oynandığı zaman koridorunda ona kafa tutabilecek çok az şampiyon var. Özellikle dikkat etmeniz gereken bir şampiyon, Jax. Ne yazık ki Jax'ın yetenekleri teke tek dövüşlerde sizi devre dışı bırakacaktır. Bu yüzden eğer karşınıza Jax geldiyse ve takım içerisinde koridor değiştirme şansınız varsa kullanın ama üst koridoru alabilecek başka bir şampiyon yoksa takımınızda bu durumda defansif oynamayı tercih edin. Ormanda savaşan arkadaşınızın da sık sık yardıma gelmesini rica edin. İstemsiz de olsa Jax ile savaşmak zorunda kalırsanız, Karşı Saldırı yeteneğine dikkat edin ve bu yetenek aktifken, kesinlikle Üç Pençe Darbesi yeteneğinizi kullanmayın. Aksi takdirde rakibinize hasar veremeyeceğiniz gibi, rakibinizin size vereceği hasarı artırmış olursunuz.

Xin Zhao oyunun başında bile çok ciddi ani hasarlar verebilecek güce sahip, bunu kullanın. Özellikle ormancı şampiyonun da yardımıyla, oyunun daha ilk dakikalarında rakibinizi hızlıca öldürebilecek imkâna sahip olduğunuzu unutmayın. Rakibiniz ölmese bile canı ciddi oranda azalacağı için geri çekilmek ya da en azından Sıçra yeteneğini kullanmak zorunda kalacaktır. Siz de bu süre içerisinde seviye olarak rakibinizin önüne geçip, koridor hâkimiyetini kazanabilirsiniz.

ARTILAR

- ✓ Kısa sürede yüksek hasar verebiliyor.
- ✓ Dayanıklılığından dolayı yardımcı tank görevini de yerine getirebiliyor.
- ✓ Ormanda da gayet başarılı.

EKSİLER

- ✗ Hareket kabiliyeti sınırlı olduğu için, savaşlardan kaçmakta pek başarılı değil.
- ✗ Tam performans alabilmek için ihtiyaç duyulan eşyalar biraz pahalı.
- ✗ Mızrağın Hışmı yeteneği yanlış kullanıldığında, savaşın yönünü değiştirebiliyor.

Rakipleriniz ile teke tek ya da takım halinde gireceğiniz savaşlarda, savaşı ilk başlatan taraf muhtemelen siz olacaksınız. Bu yüzden hangi şampiyona saldıracağınızı ve zamanlamayı iyi düşünmelisiniz. Rakiplerinize maksimum hasarı verebilmek için önce Amansız Hücum ile en yakın hedefinize saldırın. Sonrasında Savaş Narası'nı aktif edin. Eğer rakibinizin canı kritik seviyeye yaklaşıyorsa, rakibiniz

YETENEKLER



Meydan Okuma: Xin Zhao, normal saldırılarla ve Amansız Hücum yeteneğiyle rakibine meydan okur ve rakibin zırhını 3 saniyeliğine %15 azaltır.



Üç Pençe Darbesi: Xin Zhao'nun sonraki 3 standart saldırısının verdiği hasar artar ve diğer yeteneklerinin beklemesi kısalır; üçüncü saldırı, rakibini havaya savurur.



Savaş Narası: Xin Zhao her üç saldırıda bir pasif olarak iyileşir ve bu yeteneği etkinleştirerek daha hızlı saldırabilir.



Amansız Hücum: Xin Zhao bir rakibe hücum ederek hasar verirken, bölgedeki bütün rakipleri yavaşlatır.



Mızrağın Hışmı: Xin Zhao bir hışımla mızrağını etrafında çevirir ve yakındaki rakiplere mevcut canlarına bağlı olarak hasar verip onları geri savurur.

kaçmaya çalışmadan önce Üç Pençe Darbesi'ni kullanın. Böylece rakibinize hem fazladan hasar verebilir hem de olası kaçma girişimine karşı yavaşlatabilirsiniz. Pasif yeteneğiniz rakiplerinizin zırhlarını düşürebildiği için rakip takımların tankları dahi sizden çekinecektir. Eğer karşınızda birden fazla kişi varsa yani bir takım savaşına giriyorsanız, Mızrağın Hışmı yeteneğinizi kullanmak için iki şansınız var. Rakipleriniz bir aradaysa, hepsine hasar vermek için ya da işler kötüye gittiğinde rakiplerinizden kaçmak için kullanabilirsiniz.

Xin Zhao gerçekten hem dayanıklılık hem de saldırı gücü anlamında oldukça dengeli. Ancak böyle yeteneklere sahip olmanın bir bedeli var. Xin Zhao'nun gerçek gücünü ortaya çıkarmanız için ihtiyaç duyacağınız eşyalar ne yazık ki biraz pahalı ve bu eşyalara vaktinde sahip olabilmek için koridorunuzda hâkimiyet kurmanız şart. Aksi takdirde bu üstünlüğü rakibiniz alacağı için, eşya ve altın bakımından geride kalmanız, oyunun ilerleyen aşamalarında rakiplerinizi yakalayabilmenizi oldukça zorlaştıracaktır.

MIZRAKLI SÜVARİ

Xin Zhao ile üst koridorun haricinde ormanda da oynayabileceğinizden bahsetmiştim. Xin Zhao ile ormanda oynamak biraz daha zor, ama yine de bu şampiyona hâkim profesyonel oyuncular için hâlâ çok önemli bir seçenek. Sıradan bir ormancıdan farklı olarak yapmanız gereken, oyunun başında biraz daha zırha önem vermek ve alacağınız hasarı mümkün olduğunca azaltmak. Bunun dışında harita kontrolü ve koridorlara yardıma gitmeniz, her ormancı şampiyonun yapması gereken ve olmazsa olmaz denilecek şeyler.

Bunlara ek olarak Xin Zhao'nun ofansif yeteneklerini, karşı takımın ormancısını engellemek için de kullanabilirsiniz. Tabii bunun için yine harita kontrolü ön plana çıkıyor. Eğer karşı takımın ormancısını koridorlarda görürseniz, hızlıca karşı takımın ormanına girip canavar kamplarını basabilirsiniz. Bu hem size fazladan tecrübe puanı kazandırır hem de karşı takımın ormancısının gelişmesini yavaşlatmış olursunuz.

Xin Zhao ile yaygın olan oynanışlar bu şekilde olsa da siz de zaman içerisinde kendi tecrübeleriniz ile kendinize has bir oynanış elde edebilirsiniz. Demacia'nın Hizmetkârı'nın Adalet Meydanları'ndaki başarıları tamamen sizin elinizde. -***O. Emir Cerrahoğlu***

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
+2,25 saldırı gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
+0,95 saldırı gücü

Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9
+1,34 büyü direnci

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ
- Sürat Çizmeleri – 325
- Can iksiri x4 – 35

ASIL EŞYALAR
- Mahvolmuş Kralın Kılıcı – 3200
- Merkür'ün Adımları – 1200

OYUN ORTASI
- Randuin'in Alâmeti – 3000
- Ruh Gömle⊠i – 2750

OYUN SONU
- Koruyucu Melek – 2750
- Üçlü Kuvvet – 3703

YETENEK YÜKSELTMELERİ

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Q	E	W	E	E	R	E	Q	E
Q	R	Q	Q	W	W	R	W	W



ZAC GİZLİ SİLAH

Kendisi her ne kadar bulaşık deterjanı görünümüne sahip olsa da o bir süper kahraman ve hayır, yağlı ve kirli bulaşıklardan bahsetmiyorum! Zac, hexkimya mühendisleri tarafından tasarlanmış ve laboratuvar ortamında yaratılmış. Ama daha sonra onu yaratan mühendis çift, onun silah olarak kullanılmasına dayanamadığı için laboratuvar ortamından kaçırmış ve onu sahiplenip, iyiyi ve kötüyü öğretmiş. Yıllar geçtikçe Zac, Zaun'un kahramanı, iyilerin dostu ve kötülerin düşmanı olmuş. (Hikâye tanıdık geldi mi?)

Gördüğünüz gibi Zac, bir süper kahramanın sahip olması gereken tüm ilke ve erdemlere sahip, son derece *esnek* ve güçlü bir şampiyon. Birbirinden ilginç yetenekleri ve oynanışı da onu şüphesiz ki çok eğlenceli bir şampiyon yapıyor. Ancak şunu söylemem gerekiyor: Zac uzmanlaşması oldukça zor bir şampiyon. Zac'in yetenekleri mana yerine kendi canını kullanıyor. Bu da yeteneklerinizi kullanırken daha dikkatli davranmaya zorluyor sizi.

CİLALA PARLAT

Zac'in iyi olduğu bir konu varsa o da kuşkusuz savaş meydanından rakiplerini temizlemektir. Her yiğidin yoğurt yiyişi farklıdır tabii ama bana göre Zac, bir karakterde olmasını istediğim bütün özelliklere sahip.

Öncelikle, ormanda oynamayı sevenler Zac'in pasif yeteneğine bayılacak. Zac düşmanlarına karşı her yetenek kullandığında, kendisinden bir parça ayrılıyor ve onu yerden aldığınızda, canınızın bir bölümü tekrardan doluyor. Uzun süre ormanda kalmak ve daha hızlı gelişmek adına oldukça faydalı olan bu yetenek, aynı zamanda Zac'i ölümcül bir hasar aldığında bölünerek, bölünen parçaların birleşmesi sonucunda tekrar hayata döndürüyor.

Defansif anlamda gayet faydalı bu yeteneğin yanında Zac'in oldukça güzel kaçma ve yakalama yetenekleri de bulunuyor. Elastik Sapan ve Hoplaya Zıplaya (komik ama gerçek) yetenekleriyle hem çok uzak mesafeden rakiplerinizin arasına atlayarak saldırılar düzenleyebilir hem de savaşın ortasında çok hızlı şekilde oradan uzaklaşabilirsiniz. Doğru yerleştirilmiş totemler ile ormanın kontrolünün de sizde olduğunu düşünecek olursak, doğru zamanlamayla rakiplerinizi bol bol terletebilirsiniz.

Zac'in yeteneklerine göz attığınızda bütün yeteneklerin alan hasarı verdiğini hemen fark edeceksiniz. Zac'in diğer özelliklerini de gözünüzün önüne getirdiğinizde karşınıza hem dayanıklı, hem hareket yetenekleri çok esnek, hem de alan hasarı verebilen bir şampiyon çıkıyor. Tabii ki her güzel şeyin olduğu gibi bunun da bazı bedelleri var. Öncelikle Zac'in her yeteneği, yukarıda da bahsettiğim gibi kendi canından harcıyor.

ARTILAR

- ✔ Uzun mesafeli saldırılar yapabiliyor
- Yüksek hareket kabiliyetine sahip.
- ✔ Alan etkili hasar verebiliyor.
- ✔ Pasif yeteneği ile ölümcül saldırılardan kurtulabiliyor.

EKSİLER

- ✘ Yetenekleri canından götürüyor.
- ✘ Teke tek savaşlarda verdiği hasar düşük kalıyor.
- ✘ Başlangıç zırh değeri biraz düşük.

Pasif yeteneğinizle bu açığı kapatabiliyor olsanız da takım savaşlarında yerdeki minik Zac'leri toplamaya çalışabileceğinizi sanmıyorum. Böyle durumlarda hasarı eğer siz üzerinizde tutuyorsanız, yeteneklerinizi daha çok hayatta kalmak ve rakiplerinizi yavaşlatmak amacıyla harcayın ki takım arkadaşlarınıza, karşı takımı öldürebilmek için yeterli zaman kalsın. Ancak bazı durumlarda, mesela

YETENEKLER



Hücre Bölünmesi: Zac'in yeteneklerinden biri rakibine isabet ettiginde, bir parçası yere düşer. Zac bu düşen parçayı alarak canını doldurabilir. Zac ölünce dört pelteye bölünür. Bu peltelerden hayatta kalan olursa, Zac dirilir. Ne kadar canla dirilecegi, hayatta kalan pelte sayısına baglıdır.



Esnek Saldırı: Zac iki eliyle aynı hat üstündeki hedefleri yavaşlatıp, onlara hasar veren bir yumruk atar.



Maddenin Kararsız Hali: Zac'in vücudu dışarı dogru patlayarak, çevresindeki rakiplere yalın hasar verir. isabet alan rakipler, azami can puanlarına baglı olarak da bir miktar ek hasar alır.



Elastik Sapan: Zac hareketsiz kalarak, hedef noktaya atılmaya hazırlanır. Yetenek yüklendikçe, Elastik Sapan'ın atış menzili belirli bir sınıra kadar uzar. Sonra Zac kendisini hedef noktaya fırlatarak, düştügü yerin çevresindeki tüm rakiplere hasar verir ve onları sersemletir.



Hoplaya Zıplaya: Zac havavya sıçrayarak çevresindeki rakipleri hemen devirir, yavaşlatır ve onlara hasar verir. Havalandıktan sonra üç kere seker ve yere her çarpışında hasar verir.

takımınızın taşıyıcısı iyice güçlenmişse, sizi es geçip doğrudan takımınızın taşıyıcısına yönelebilir rakipleriniz. Bu durumda kullanabileceğiniz üç adet destek yeteneğiniz var. Rakiplerinizi yavaşlatarak ve geri püskürterek, takım arkadaşlarınıza pozisyon almaları için zaman kazandırabilirsiniz. Tabii burada zamanlama çok önemli. Bazı durumlarda rakibinizi tam öldürecekken geri püskürttüğünüzde, amacınız karşınızdakine hasar vermek olsa da rakibinizin kaçmasına yardımcı olabiliyorsunuz ki takım arkadaşlarınızın pek de hoşuna gitmeyecek bir pozisyona düşüyorsunuz böyle zamanlarda.

KONTROLSÜZ GÜÇ, GÜÇ DEĞİLDİR

Zac doğru kullanıldığında çok güçlü bir şampiyon olabiliyor ama doğru zamanlama her zaman olduğu gibi burada da kendini gösteriyor. Oyunda en uzun mesafeden savaş başlatabilecek şampiyon şu an için Zac. Dolayısıyla takım savaşlarında, herkesin gözü üzerinizde olacak ve rakiplerinizin ilk saldırılarını siz göğüslemek durumunda kalacaksınız. Elastik Sapan yeteneğinin menzili gerçekten yüksek olduğu için, konumlandığınız yeri seçmekte çoğu zaman serbest olacaksınız. Bu yüzden mümkün olduğu kadar olası totem noktalarından uzak durmaya çalışın. Birebir girdiğiniz saldırılarda üstünlüğü yakaladığınızda, Elastik Sapan'ı sadece rakibinize hasar vermek için kullanmayın, rakibinizin kaçma hamlesini yapmasını bekleyin. Çoğu zaman rakipleriniz, Sıçra büyüsünü kullanmadan önce sizin bu yeteneği harcamanızı bekleyecektir. Bazı durumlarda rakiplerinizin arasına atlayıp savaşı başlatsanız da işler umduğunuz gibi gitmeyebilir ve takım arkadaşlarınız sizin hamlenizi görmekte gecikebilir. Böyle durumlarda Hoplaya Zıplaya ile kısa mesafeleri atlayarak rakibinizin yolunu uzatabilirsiniz. Eğer sonunda hayatta kalma ihtimaliniz varsa, hangi yeteneğiniz olursa olsun kullanmaktan çekinmeyin.

Zac çok yönlü bir şampiyon olduğu için ille de ormanda oynamak zorunda değilsiniz. Üst koridorda da ormanda göstereceğiniz başarının aynısını gösterebilirsiniz ancak ormanda hâkimiyet kurmanız, uzun mesafelerden saldırabilmeniz açısından önemli. Rakiplerinizle aynı koridorda oynarken belki sizin geldiğinizi görebilirler ama ormandan ansızın çıkan bir Zac, rakiplerini fazlasıyla üzecektir.

Belki Adalet Meydanları'nda bir Hulk'umuz yok ama artık en az onun kadar yeşil Zac'imiz var!

-O. Emir Cerrahoğlu

KABİLİYET DAĞITIMI



RÜN SEÇİMİ

Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
+4,95 yetenek gücü

Gelişmiş Zırh Mührü x9
+1,41 zırh

Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
+0,87 Büyü Nüfuzu

Gelişmiş Büyü Direncinde Artış Nişanı x9
+0,15 büyü direnci / seviye başına

TAVSİYE EDİLEN EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

- Avcı Palası – 300
- Can iksiri x5 – 35

ASIL EŞYALAR

- Tin Taşı – 700
- Sürat Çizmesi – 325
- Ruh Gömlegi – 2750

OYUN ORTASI

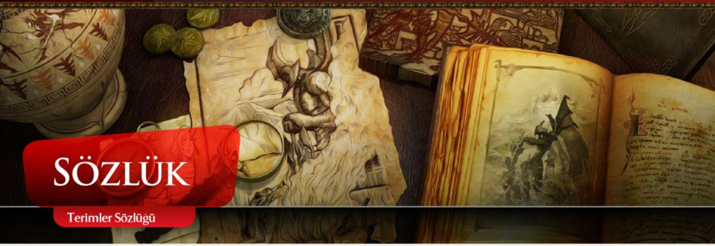
- Antik Golem Ruhu – 2000
- Warmog'un Zırhı – 2830
- Sihirbaz Pabuçları – 1100

OYUN SONU

- Rylai'nin Kristal Asası – 2900
- Liandry'nin Eziyeti – 2900

YETENEK YÜKSELTMELERİ

1	2	3	4	5	6	7	8	9
Q	W	E	Q	Q	R	Q	E	Q
E	R	E	E	W	W	R	W	W



SÖZLÜK

Terimler Sözlüğü

LEAGUE OF LEGENDS'ta yaygın olarak kullanılan bazı terimlerin anlamını bu sayfada bulabilirsiniz. Türkçe terimlerin yanı sıra sıkça karşılaşılan İngilizce kısaltmaları da aşağıda listeledik. Eğer anlamını merak ettiğiniz terim bu sayfada bulunmuyorsa, bir şampiyon ya da eşyanın isminin kısaltması olabilir, bilginize.

AD: (Attack Damage) Saldırı gücü, ya da saldırı gücüne odaklanan şampiyonlar.

AP: (Ability Power) Yetenek gücü, ya da yetenek gücüne odaklanan şampiyonlar.

ARAM: (All Random All Mid) Herkesin rastgele bir şampiyon seçip orta koridorda karşılaştığı oyun modu.

Aura: Hare. Bazı eşyalar ve yetenekler, çevredeki tüm dostları güçlendiren veya düşmanları zayıflatan hare etkisine sahiptir.

B: (Back, Base) Geri çekilmek, üsse dönmek.

Baron: Sihirdar Vadisi haritasındaki ve oyundaki en güçlü tarafsız canavar, Baron Nashor. Üst koridorun yakınında, nehirde bulunur.

Baskın: Bir veya birden fazla şampiyonun bulunduğu konumdan ayrılıp gizlice bir başka konuma ilerleyerek yaptığı beklenmedik saldırı.

Bot: 1. (Bottom) Alt koridor.
2. (Robot) Yapay zekâ tarafından kontrol edilen şampiyonlar.

Buff: 1. Oyun içinde şampiyonları güçlendiren etkiler (örn. Antik Golem Sorgucu), *debuff* karşıtı. 2. Yapılan bir güncellemeyle oyun mekaniklerinin değiştirilerek bir şeyin, örneğin bir şampiyonun güçlendirilmesi, *nerf* karşıtı.

Care: (Careful) Dikkatli ol!

Carry: Taşıyıcı. Taşıyıcılar belirli bir seviyeye ulaşıp ihtiyaç duydukları eşyaları satın aldıktan sonra tek başına tüm takımı sırtlanıp zafere taşıyabilen şampiyonlardır.

CC: (Crowd Control) Yavaşlatma, sersemletme, korkutma gibi etkilerle düşmanları kısa süreliğine zayıf düşüren ya da etkisiz hâle getiren yeteneklerin genel adı.

Combo: Yetenekleri art arda kullanmak.

Cooldown: Bekleme süresi, bir yeteneği bir kez kullandıktan sonra tekrar kullanmak için beklenmesi gereken zaman.

Creep: Minyonların diğer bir adı.

Ejderha: Sihirdar Vadisi'nde, alt koridor yakınlarında, nehirde bulunan güçlü bir canavar.

Elo: Oyuncuların göreli yetenek düzeyini ölçmekte kullanılan bir derecelendirme sistemi. İsmini yaratıcısı olan fizik profesörü Arpad Elo'dan alır, dolayısıyla "ELO" bir kısaltma değildir.

Farm: Minyon ya da tarafsız canavarları öldürerek deneyim ve altın kazanmak.

Feed: Çok fazla ölüp rakip takıma bilinçli ya da bilinçsiz olarak deneyim ve altın kazandırmak.

Gank: Baskın yapmak.

GG: (Good Game) İyi oyun! Genellikle oyun sonunda, rakip takımı tebrik etmek için kullanılır.

GJ: (Good Job) İyi iş! Helal! Aferin!

GL: (Good Luck) İyi şanslar! Genellikle oyun başlamadan önce, diğer oyunculara şans dilemek için kullanılır.

IP: İtibar Puanı, League of Legends'ta oyun oynadıkça kazanılan ve Mağaza'dan şampiyon ve rün satın almakta harcanabilen para birimidir.

İlk Kan: Bir karşılaşma esnasında rakip takımdan bir oyuncuyu öldüren ilk şampiyon İlk Kan'ı dökmüş sayılır ve fazladan altın kazanır.

İnhibitör: Her iki takımın da üssünde bulunan, karşı takımın süper minyonlar üretmesine engel olan yapı.

Jungle: Orman. Koridorlar arasında kalan ve genellikle tarafsız canavarlar barındıran bölge. Bu bölgede avlanan şampiyonlara *jungler* ya da *ormancı* denir.

Kırmızı: Kırmızı renkli güçlendirici, Sihirdar Vadisi'nde Büyük Kertenkele öldürülerek kazanılır.

KS: (Kill Steal) Bir düşman şampiyonun öldürülmesine hiçbir katkıda bulunmadan, sadece son vuruşu yaparak puanı takım arkadaşından çalmak. Bazen işi garantiye almak (Kill Secure) anlamında da kullanılır.

Lane: Koridor.

Mavi: Mavi renkli güçlendirici, Sihirdar Vadisi'nde Antik Golem öldürülerek kazanılır.

Merkez: Her iki takımın da üssünde bulunan, belirli aralıklarla minyon çıkaran büyük yapı. Karşı takımın merkezini yok eden takım oyunu kazanır.

Mia: (Missing In Action) Bir düşman şampiyonun bulunduğu koridordan kaybolduğunu belirtir ve takım arkadaşlarını olası bir baskına karşı uyarmak için kullanılır.

Mid: (Middle) Orta koridor.

Minyon: Öldürüldüğünde deneyim ve altın kazandıran minik askerler.

MOBA: (Multiplayer Online Battle Arena) League of Legends'ın da dâhil olduğu oyun türü.

Noob: Acemi oyuncu.

OP: (Overpowered) Aşırı güçlü olduğu düşünülen şampiyonlar, yetenekler, vb. için, bazen ciddi bazen de yenilgiye bahane uydurmak için şaka amaçlı kullanılır.

Ping: Sinyal vermek.

Ranked: Dereceli oyunlar.

Re: (Reappear) Önceden ortadan kaybolduğu düşünülen bir düşman şampiyonun koridora döndüğünü belirtir.

RP: Riot Puanı, League of Legends'ta TL karşılığı satın alınan ve Mağaza'dan şampiyon, kostüm, vb. almakta harcanabilen para birimidir.

SG: Saldırı gücü, ya da saldırı gücüne odaklanan şampiyonlar.

Skin: Mağaza'dan satın alınabilen, şampiyonların dış görünüşünü değiştiren fakat oynanışını etkilemeyen kostümler.

Ss: (Missing) Bir düşman şampiyonun bulunduğu koridordan kaybolduğunu belirtir ve takım arkadaşlarını olası bir baskına karşı uyarmak için kullanılır. Sonuna eklenen rakam (örn. *ss2*) kaybolan oyuncu sayısını ifade eder.

Support: Destek, takviye, ya da bu rolü üstlenen şampiyonların genel adı.

Şampiyon: Oyunda kontrol ettiğimiz kahramanların her biri.

Top: Üst koridor.

Ulti: (Ultimate) Şampiyonlar sahip olduğu, R tuşuyla kullanılan en güçlü yetenek.

Ward: Totem. Yerleştirildiğinde haritadaki karanlık bölgeleri bir süre görünür kılan eşyalardır.

WP: (Well Played) İyi oyundu! Genellikle oyun sonunda, diğer oyuncuları tebrik etmek için kullanılır.

YG: Yetenek gücü, ya da yetenek gücüne odaklanan şampiyonlar.


LEAGUE OF LEGENDS
www. tr.leageuoflegends.com